


THE LIBRARY OF CONGRESS
1800

LES
NOUVEAUX SAVANS
DE SOCIÉTÉ.

II.

Les deux volumes in-12, ornés de 13 fig., brochés . . . . 6 fr.



LES

NOUVEAUX SAVANS DE SOCIÉTÉ,

OU RECUEIL

DE CENT DIX TOURS,

Avec lesquels on peut amuser une Société pendant quatre heures, sans se répéter;

PAR M. DU COEUR JOLY,

... NOUVEAU COMUS.

...nt néces...

Suivi des ... les des Jeux du ... STON et de ... OUILLOTTE:

TOME SECOND.

Ces récré...

de l'enn...

A ... RIS,

Chez BARBA, Libraire, au Palais-Royal, derrière le Théâtre Français, n°. 51.

1808.

ateur

DISCOURS
PRÉLIMINAIRE.

Ce n'est qu'à la sollicitation de mes amis et pour satisfaire aux promesses que je leur ai souvent faites, que je me détermine à mettre par ordre des récréations qui pourront être agréables aux personnes qui voudront se les procurer.

Il n'est point nécessaire dans cette petite collection d'amusement, de mettre l'esprit à la torture, ni de gêner la bourse par de folles dépenses; il ne faut seulement que de la mémoire et beaucoup de subtilité dans les doigts. On pourra alors, sans répétition de tours, se flatter de procurer de l'amusement pendant l'espace de trois ou quatre heures.

Ces récréations seront certainement l'antidote de l'ennui qui souvent s'empare de la société lorsqu'elle a épuisé tous les moyens d'amusement, soit par des contes, ou par ces petits jeux qui nécessitent à donner des gages et qui deviennent

souvent insipides à la majeure partie des personnes qui composent l'assemblée.

Ne voulant point fatiguer l'esprit de mes disciples, ni les induire en dépense, j'ai composé ce recueil par la réunion de tous les tours les plus agréables et les plus faciles à exécuter. Il ne faut pour y parvenir, ainsi que je l'ai déjà dit, qu'avoir de la mémoire et de la subtilité dans les doigts, quelques jeux de cartes, et autres petits objets de peu de dépense.

La mémoire est nécessaire pour pouvoir se rappeler l'ordre des tours qu'on veut faire, ainsi que pour parvenir à résoudre les problêmes qu'on propose; la subtilité des mains est indispensable pour les tours de carte et ceux de gobelets, de même que pour les tours où il s'agit d'escamotage.

Lorsque vous êtes rassemblés entre amis pour passer ensemble la soirée, ce qui arrive fréquemment l'hiver, et que vous proposez à la société de de la récréer durant quelques heures par vos tours d'adresse, il arrive souvent que pendant le cours de vos récréations, il se trouve dans le cercle un individu qui voulant faire le connais-

seur, commet des indiscrétions, en cherchant à dérouter celui qui fait les tours, sans avoir égard au déplaisir qu'il peut lui faire, ni au désordre qu'il met à l'attention des spectateurs. Comme cette personne mérite punition et qu'il convient de la rappeler à l'ordre, il faut la confondre sur-le-champ, en lui disant : Il paraît, M., que vous en savez plus que moi : cela nous procurera à l'un et à l'autre l'avantage de coopérer au petit moment d'amusement que je me propose de donner : c'est pourquoi je vous prie de vouloir bien pour un instant faire quelques-uns de vos tours, pour que je puisse me recueillir un peu sur l'exécution de deux ou trois récréations que je n'ai point pratiqué depuis long-tems. Alors cette personne qui ne s'attend point à une telle proposition, se trouve surprise ; elle est par conséquent obligée de battre en retraite, en s'excusant le moins mal adroitement sur son impossibilité de pouvoir en faire autant, parce que la mémoire lui manque, et attendu qu'elle n'a point assez de subtilité dans les doigts pour pouvoir promptement escamoter. Alors vous lui dites que comme ce n'est qu'en raison de ces deux moyens que vous pouvez procurer de l'agrément à la société, vous la priez de vous permettre de conti-

nuer, et vous l'invitez à être assez discrète pour ne point détruire l'illusion dont la compagnie jouit. Vous continuez vos récréations, et s'il arrive que vous vous trompiez, soit faute de mémoire, ou bien par un dérangement d'ordre, il ne faut point pour cela vous rebuter; vous devez au contraire dire que c'est un fait exprès de votre part, attendu que votre intention est de faire un autre tour plus agréable; vous annoncez alors le tour que vous allez faire et vous l'exécutez à l'instant pour empêcher qu'on ne s'apperçoive de votre méprise.

S'il se trouve dans la société quelques personnes qui sachent escamoter, elles peuvent vous être d'une grande utilité en les priant de vouloir bien vous seconder en étant d'intelligence avec vous pour l'exécution de plusieurs tours, qui ne peuvent se faire qu'à l'aide d'un compère: car c'est particulièrement dans ce compère que gît tout le sortilège.

L'escamotage et les tours de cartes demandent beaucoup d'exercice pour pouvoir acquérir, ainsi que pour conserver la subtilité qui y convient; ce n'est qu'en pratiquant souvent ce genre d'amusement qu'on parvient à varier à

l'infini les récréations, en inventant de nouveaux tours, qu'on combine, ou qu'on amalgame avec ceux qu'on sait : ce moyen vous procure un déguisement qui désoriente les personnes qui vous ont vu travailler, et qui se flattent de pouvoir saisir et de deviner à la seconde représentation votre manière d'opérer.

La mémoire et la subtilité servent donc à former le prétendu magicien : c'est pourquoi j'invite les personnes qui voudront s'initier dans les mystères, à ne point se rebuter de l'étude qu'elles seront obligées de faire pour pouvoir se meubler la mémoire.

De tous les amusemens, les récréations mathématiques sont les plus convenables pour procurer les moyens de pouvoir se dissiper agréablement, et de savoir amuser une société pendant plusieures heures, en se multipliant à l'infini par la combinaison et par la variation de différens problêmes qui par leur subtilité et leur prompte solution surprennent toujours le spectateur. Les tours de cartes et le jeu des gobelets qui sont aussi une partie essentielle des récréations, offrent des effets qui excitent la curiosité de ceux qui sont présens; chacun s'intrigue pour

savoir comment tel ou tel tour a pu se faire, mais on y parvient difficilement parce que l'apparition d'un nouveau tour qui demande une nouvelle attention empêche de réfléchir sur le tour précédent. C'est pourquoi les récréations se succèdent promptement les unes aux autres, et ayant chacune une exécution différente, il n'est pas aisé de découvrir l'illusion, et il arrive souvent qu'on prend l'un pour l'autre, c'est pourquoi on se rebute de faire des calculs et des combinaisons qui s'écartent de la vérité ; parce qu'il faut absolument que le tour soit démontré par celui qui l'exécute et qu'il en donne la clef.

Je suis persuadé que plusieurs personnes diront qu'une grande partie des récréations contenues dans cet ouvrage, se trouvent dans Ozanam ainsi que dans Guyot. Je conviens du fait, mais j'observe aussi la différence qu'il y a de ce recueil aux ouvrages ci-dessus cités : plus des trois quarts des matières qui les composent ne peuvent servir, attendu qu'il faut pour les exécuter des machines multipliées, et très-dispendieuses, qui ne peuvent pas même se transporter aisément, parce qu'il faudrait une voiture pour s'en procurer le déplacement. L'avantage

que ce recueil procure, c'est qu'il ne faut que des poches pour avoir avec soi toutes les choses qui y conviennent; j'observe aussi la différence qu'il y a du prix de ce petit traité à celui des ouvrages précités qui reviennent ensemble à plus de cinquante livres, et qui deviennent presque inutiles, attendu qu'on ne peut faire usage que d'une très-petite partie des sujets dont ils traitent. Par conséquent le prix seul de ces ouvrages suffit pour se procurer non seulement ce recueil, mais encore pour y joindre tous les objets qui y ont rapport: c'est un avantage qui, en satisfaisant les désirs, économise la bourse.

Je ne me suis point contenté, en traitant chacun des articles de ce recueil, de faire des détails arides ou des récits ennuyeux; il m'a paru plus convenable de leur donner des formes agréables, et les ornemens dont ils sont susceptibles, accompagnés des motifs de leur utilité ou de leur agrément, d'un précis exact des procédés, et des précautions de prudence ou d'adresse, enfin des causes et de leurs effets, autant qu'il m'a été possible de les assigner sur des principes connus, sur des démonstrations évidentes, et sur des explications de figures sensibles.

J'ai rapporté, le plus clairement possible, la manière de résoudre les problêmes et de faire tous les tours contenus dans cet ouvrage : ils sont des plus faciles et des plus agréables ; il ne faut point de maître pour les démontrer : la lecture seule de ce traité suffit pour parvenir à les exécuter.

Pour compléter totalement ce recueil, il m'a paru convenable de joindre à la fin des récréations, une petite collection de calembourgs les plus spirituels ; c'est un petit plat de dessert qui ne peut qu'être favorablement accueilli et qui sert à prolonger le plaisir qu'on se propose de donner à la société.

LES
CENT DIX TOURS.

RÉCRÉATIONS DES GOBELETS.

JE crois devoir prévenir qu'il ne suffit pas d'avoir l'adresse des mains, l'agilité des doigts, et les choses nécessaires pour exécuter les divers tours et amusemens des récréations qui vont suivre, il faut encore avoir la langue bien enfilée, comme on dit proverbialement, parce qu'il faut quelquefois détourner l'attention trop marquée des spectateurs qui cherchent, ou à vous trouver en défaut, ou à découvrir les ressorts que vous faites agir. Aussi, comme ceux qui font ces tours ne sont pas sorciers, il faut qu'ils amusent leurs spectateurs par leurs discours, pour empêcher d'apercevoir leurs moyens.

GIBECIÈRE.

ON nomme *gibécière* une espèce de sac d'environ un pied de long, sur huit à dix

pouces de profondeur, garni intérieurement de plusieurs petites poches dans lesquelles on met les diverses pièces d'amusement qu'on veut trouver promptement et facilement sous sa main : on l'attache devant soi, au moyen d'une ceinture.

JEU DES GOBELETS.

Ce jeu aussi ancien que simple et ingénieux, est aussi de tous les tours d'adresse le plus amusant et le plus facile à exécuter.

On se sert ordinairement de trois gobelets de fer-blanc poli, A, B, C, ainsi que l'indique la planche. Ils doivent être de la forme d'un cône tronqué, ayant un double rebord D, vers le bas d'environ un demi-pouce ; le dessus E doit être creux et de figure sphérique, afin de pouvoir contenir les muscades sans qu'elles excèdent le bord supérieur du gobelet : il faut se munir aussi d'une petite baguette qu'on nomme *bâton de Jacob :* elle se fait ordinairement d'ébène, et on la garnit d'ivoire par les deux bouts ; on s'en sert pour frapper sur les gobelets ; et, comme on la tient fréquemment dans la main où l'on cache les muscades, elle procure l'avantage de tenir souvent la main fermée, et

d'en varier la situation; sans quoi, pour éviter qu'on ne les aperçoive, elle se trouverait quelquefois gênée.

Toute l'adresse de ce jeu consiste principalement à cacher subtilement une muscade dans la main droite, et à la faire paraître et disparaître dans les doigts de cette même main.

Toutes les fois qu'on la cache entre ses doigts, ce qu'on appelle *escamoter la muscade*, il faut que le spectateur juge qu'on la met dans l'autre main, ou qu'on la fait passer sous un gobelet; si au contraire on la fait reparaître lorsqu'on la tient cachée dans sa main, il faut qu'il croie qu'on la fait sortir de l'endroit qu'on touche alors du bout des doigts.

MUSCADE.

Manière d'escamoter la Muscade.

On prend la muscade du bout du pouce et du doigt du milieu; on la conduit avec le pouce sur le bout du premier doigt, et on la fait rouler avec le pouce, le plus promptement possible, sur le premier et sur le second doigt, pour la cacher entre la racine du second et

troisième doigt : sa légèreté suffit pour l'empêcher de tomber, pour peu qu'on la serre entre ces deux doigts.

Pour la faire paraître, on la ramène de même avec le pouce, depuis l'endroit où on l'a cachée jusqu'au bout du premier doigt. Toutes les fois qu'on l'escamote ou qu'on la fait paraître, le plat de la main doit être tourné du côté de la table sur laquelle on joue.

Lorsqu'on cache la muscade dans sa main, on donne à entendre qu'on la fait passer sous un gobelet, ou dans son autre main; dans le premier cas on fait un mouvement avec la main, comme si on la jetait à travers le gobelet, et du même temps on l'escamote : dans le second, on l'escamote et on approche les deux doigts de la main droite vers la main gauche qu'on tient ouverte; on fait un petit mouvement pour feindre qu'on y place la muscade, et on ferme aussitôt la main gauche.

Lorsqu'on feint de mettre une muscade sous un gobelet, on suppose toujours qu'elle est dans la main gauche; on lève le gobelet avec la main droite, et, ouvrant la main gauche, on le pose à l'instant sur le creux de cette main, et on le fait glisser le long des doigts.

Lorsqu'on la veut mettre secrètement sous le gobelet, elle doit être alors entre les deux doigts de la main droite; on lève le gobelet de cette même main, et, en le reposant sur la table, on lâche la muscade, qui, selon sa position, doit se trouver au bord et un peu au-dessous du gobelet qu'on prend dans sa main.

Si on veut mettre secrètement la muscade entre deux gobelets, il faut, en la lâchant, la faire sauter vers le fond du gobelet qu'on tient, et le poser promptement au-dessus de celui sur lequel on veut qu'elle se trouve placée.

Lorsque la muscade est placée entre deux gobelets, et qu'on la veut faire disparaître, il faut élever avec la main droite les deux gobelets au-dessus de la table, et retirant promptement avec la main droite celui de dessous, sous lequel est la muscade, au même instant on abaisse avec la main gauche l'autre gobelet sous lequel elle se place alors.

AMPHIGOURI.

Depuis que j'ai livré ma bibliothèque aux flammes, j'ai couru le monde pour gagner ma vie, en jouant toutes sortes de rôles. J'ai été

marchand de bière en Flandre ; comédien dans le Brabant ; copiste, latiniste et orthographiste à Edimbourg ; maître en fait-d'armes et contre-pointeur à Dublin. Aujourd'hui, après avoir changé de métier pour la dixième fois, je fais sauter la coupe, je file la carte, je tire la bécassine et je plume le pigeon. Enfin, si vous voulez que je vous initie dans mes secrets, pour me servir de compère à l'académie, et faire le petit service, vous pourrez bientôt dire comme moi :

Ma poche est un trésor,
Sous mes heureuses mains, le cuivre devient or.

C'est peu pour moi d'avoir étudié dans trente-deux universités, et d'avoir voyagé dans soixante-quinze royaumes, où j'ai consulté les sorciers du Mogol et les magiciens Samoyèdes ; j'ai fait d'autres voyages autour du monde, pour feuilleter le grand livre de la nature, depuis les glaces du nord et du pôle austral, jusqu'aux déserts brûlans de la zône torride ; j'ai parcouru les deux hémisphères, et j'ai séjourné dix ans en Asie avec des saltimbanques Indiens, qui m'ont appris l'art d'appaiser la tempête, et de se sauver après un naufrage, en glissant, sur la surface de la mer, avec des sabots élastiques.

J'ai apporté du Tonquin et de la Cochinchine des talismans et des miroirs constellés, pour reconnaître les voleurs et prévoir l'avenir, sans employer la mandragore comme Agrippa, et sans réciter l'oraison des salamandres, comme le grand et le petit Albert. Je peux, au besoin, endormir le loup-garou, commander aux lutins, arrêter les farfadets et conjurer tous les spectres nocturnes; j'ai aussi un moyen infaillible de chasser une espèce de pauvre diable qu'on nomme *parasites*.

J'ai appris, chez les Tartares du Thibet, le secret du grand Dalaïlama, qui s'est rendu immortel, non comme Voltaire et Montgolfier, par des productions de génie, mais en achetant en Suède l'élixir de longue vie; à Strasbourg, la poudre de Cagliostro; à Hambourg, l'or potable du grand adepte Saint-Germain, et à Studgard, la béquille du père Barnabas et le bâton du Juif errant, lorsqu'on vit passer ces deux vieillards dans la capitale de Wirtemberg, le 11 mai 1684.

En faisant usage de l'onguent qu'employait la magicienne Canidia pour aller au sabat, je prouve, par des expériences multipliées, qu'un homme peut entrer dans le goulot d'une bou-

teille, si elle est assez grande, et même se rendre entièrement invisible, comme font quelquefois certains débiteurs vis-à-vis de leurs créanciers.

La quadrature du cercle, le mouvement perpétuel et la pierre philosophale, ne sont pour moi que des jeux d'enfant que j'abandonne aux physiciens de la onzième force.

Je ne ferai point l'expérience du magnétisme animal sur de malins singes, ni sur de vieux renards, parce que ce sont des espèces anti-magnétiques; mais si la société veut me procurer des dindons, je ferai voir combien il est facile, en magnétisant ces animaux, de les guérir de toutes les maladies imaginaires: l'on pourra voir en même temps avec quelle adresse je fais tourner la baguette divinatoire,

> Qui toujours inutile à découvrir des sources,
> Sert au moins quelquefois à faire ouvrir des bourses.

Je ferai tous les jours trois ou quatre expériences, où l'on sera admis moyennant vingt-quatre livres par personne.

J'avertis aussi que je continue de guérir du mal aux dents, non comme les empyriques, en arrachant la machoire, mais par un moyen aussi

certain qu'il est inoui, qui consiste à couper la tête; et pour prouver que cette opération n'est point dangereuse, et qu'on peut la faire selon les règles de l'art, je décapiterai plusieurs animaux que je ressusciterai un instant après; selon les principes du père Kirker, par la palingénésie. Je suis si persuadé de l'efficacité de mes remèdes sur l'odontalgie et sur toutes les maladies curables ou incurables, que je ne crains point de promettre une somme extraordinaire à tous les malades qui, trois mois après le traitement, seront en état de se plaindre.

Je vends à vingt-cinq louis la pièce des yeux de belette, proprement enchâssés dans des anneaux de similor. On sait d'après Galien, Pline et Paracelse, que c'est un remède souverain contre l'impuissance.

Si tu veux promptement dénouer l'aiguillette,
Porte à ton petit doigt l'œil droit d'une belette,

Je viens de vous faire part de mon savoir; il s'agit maintenant de vous en donner des preuves, c'est ce que je vais faire en commençant par le jeu des gobelets.

1re. RÉCRÉATION.

Avec une seule Muscade, mettre une Muscade sous chaque Gobelet, et les retirer.

Les trois gobelets et le petit bâton étant mis sur la table, on commencera le jeu en faisant un discours plaisant, et tel qu'on voudra sur l'origine de cette baguette et des gobelets. (Il faut beaucoup discourir dans cette sorte d'amusement, afin d'occuper l'œil quelquefois trop attentif du spectateur.) On dira par exemple : Il y a bien des personnes qui se mêlent de jouer des gobelets, et qui n'y connaissent rien ; cela n'est pas fort extraordinaire, puisque moi-même, qui me hasarde à jouer devant vous, je n'y connais pas grande chose. Je ne rougis pas de vous avouer que j'étais si novice il y a quelque temps, que je m'avisai de jouer devant une nombreuse assemblée avec des gobelets de verre ; vous jugez que je ne fus pas fort applaudi. Je n'emploie plus cette méthode que vis-à-vis des aveugles. Je ne joue pas non plus avec des tasses de porcelaine, de crainte que par mal-adresse, voulant feindre d'en casser

les anses, je ne les casse tout de bon. Voici les gobelets dont je me sers ; ils sont composés de métaux que les alchimistes attribuent à Jupiter et à Mars, c'est-à-dire, pour parler plus intelligiblement, qu'ils sont de fer-blanc : voyez et examinez ces gobelets (on fait voir les gobelets aux spectateurs, et on les remet sur la table), toute ma science, et c'est en cela qu'elle est admirable, consiste à vous fasciner les yeux et à y faire passer des muscades sans que vous vous en aperceviez ; je vous avertis donc de ne point faire attention à mes poches, mais de bien examiner mes mains (on montre ses mains). S'il y a dans la compagnie quelqu'un qui se serve de lunettes, il peut se dispenser de les mettre, attendu que les plus clair-voyants n'y verront rien.

Voici le petit bâton de Jacob (on montre le bâton de la main gauche), c'est-à-dire, le magasin d'où je tire toutes mes muscades (on prend secrètement de l'autre main une muscade dans sa gibecière, que l'on cache entre ses doigts). Il n'y en a pas un seul à Amsterdam qui en soit si bien fourni, attendu que plus on en ôte, plus il en reste ; j'en tire (on feint de la tirer) cette muscade. (On la fait voir et on

la pose réellement sur la table). Remarquez qu'il n'y a rien sous ces gobelets (on fait voir l'intérieur des gobelets), et que je n'ai aucune autre muscade dans mes mains. (On fait voir ses mains.) Je prends (on la prend réellement) cette muscade, je la mets (on feint) sous ce premier gobelet : je tire (on feint) une seconde muscade de mon petit bâton, et je la mets sous ce deuxième gobelet (on la met effectivement). Il est bon de vous prévenir que la plupart de ceux qui jouent des gobelets font semblant d'y mettre des muscades ; mais pour moi je ne vous trompe pas, et les y mets réellement (on lève le gobelet B, et prenant la muscade qu'on y a mis dans les doigts de la main droite, on la fait voir), je la remets (on feint) sous ce deuxième gobelet ; je tire (on feint) cette troisième muscade, et la mets (on feint) de même sous ce dernier gobelet. Vous allez dire que cela n'est pas fort extraordinaire, et que vous en feriez bien autant ; j'en conviens, mais la difficulté consiste à retirer ces muscades à travers les gobelets (on frappe le premier gobelet de la baguette) ; je tire (on feint) cette première muscade (on la fait voir), je la mets (on feint) dans ma main, et je l'envoie à Constantinople.

(On ouvre la main gauche, pour faire voir qu'elle est partie.) Je tire (on feint) celle-ci (on frappe avec la baguette sur le deuxième gobelet), je la mets (on feint) dans ma main, et je l'envoie aux grandes Indes (on ouvre la main gauche) ; je tire (on feint) la dernière, et je la pose (on la met) sur la table : remarquez qu'il n'y a plus rien sous aucun gobelet. (On abaisse les gobelets avec la baguette.)

2me. RÉCRÉATION.

Avec cette seule Muscade restée sur la table, faire passer la Muscade au travers de chacun des Gobelets, et la tirer de même.

Je remets ces gobelets à leur place ; je prends (on la prend) cette muscade et je la mets (on feint) sous ce premier gobelet ; je la retire (on feint). Remarquez qu'elle n'y est déjà plus (on lève le gobelet de la main gauche) ; je la mets (on feint) sous cet autre gobelet ; je la retire (on feint) de même (on lève le gobelet) ; je la remets (on feint) sous ce dernier gobelet, et la retire (on feint) encore. (On lève le dernier gobelet, et on met la muscade sur la table.)

3me. RÉCRÉATION.

Avec cette seule Muscade restée sur la table, retirer une Muscade au travers de deux ou trois Gobelets.

Je n'ai jamais aucune muscade cachée dans mes mains, comme font la plupart des escamoteurs (on montre ses mains). Je prends (on la prend) cette muscade, et je la mets (on feint) sous ce gobelet B. (On distinguera par la suite les gobelets par A, B, C, comme il est indiqué par la figure placée au commencement du jeu des gobelets.) Je couvre (on le couvre) le gobelet B avec celui-ci C, et je retire (on feint) cette muscade au travers les deux gobelets. (On la fait voir en la posant sur la table; on remet ensuite le gobelet C à sa place, et on lève le gobelet B, pour faire voir qu'il n'y a plus rien). Je prends (on la prend) cette muscade, je la mets (on feint) sous ce même gobelet B; je le recouvre (on le couvre) des deux autres gobelets C et A, et je retire (on feint) cette muscade au travers des trois gobelets. (On la fait voir, et on la pose sur la table.)

4me. RÉCRÉATION.

Avec cette seule Muscade restée sur la table, faire passer une même Muscade de Gobelet en Gobelet.

MAINTENANT, je vous prie d'avoir beaucoup d'attention, et vous verrez très-distinctement cette muscade passer successivement d'un gobelet dans l'autre (on éloigne davantage les gobelets); je prends (on la prend) cette muscade, et je la mets (on feint) sous ce gobelet C; il n'y a rien sous celui-ci B (on le lève, on y introduit la muscade, et on prend la baguette dans sa main); je commande à celle que j'ai mis sous ce gobelet C, de passer sous celui B : vous la voyez. (On conduit le bout de la baguette d'un gobelet à l'autre, comme si on suivait la muscade.) Remarquez qu'elle est passée (on lève le gobelet de la main gauche, en prenant la muscade de la main droite, on la fait voir.) Je la remets (on feint) sous le gobelet B; il n'y a rien sous celui-ci A (on lève ce gobelet de la main droite, et on y introduit la muscade); je vais la faire passer sous ce dernier gobelet A; ouvrez bien les

yeux, approchez-vous. (On fait comme si, en la voyant, on indiquait avec le bout de la baguette le chemin qu'elle tient). Vous ne l'avez pas vu passer ? Je n'en suis pas surpris, je ne la vois pas moi-même ; la voici cependant sous le gobelet. (On lève le gobelet A, et on le pose sur la table).

5me. RÉCRÉATION.

Avec cette seule Muscade posée sur la table, les Gobelets étant couverts, faire passer une Muscade de l'un dans l'autre, sans les lever.

J'AVAIS bien raison de vous dire que les plus clair-voyants n'y verraient pas grand'chose ; mais consolez-vous, voici un tour où vous ne verrez rien du tout. Je prends cette muscade, et je la mets (on feint) sous ce gobelet A ; je le couvre (on le couvre) avec ces deux autres gobelets (on en prend un dans chaque main, et on introduit la muscade sur le gobelet B) ; faites attention qu'il n'y a rien dans mes mains (on les fait voir) ; je commande à cette muscade de monter sur le premier gobelet (on lève les deux gobelets qu'on remet à leur place, et

on fait voir qu'elle y est montée) ; je remets (on feint) cette muscade sous ce même gobelet B ; je le couvre de même (on le couvre en prenant un gobelet dans chaque main, et on introduit la muscade entre le deuxième et le troisième gobelet) ; je tire (la seule muscade avec laquelle on joue étant sous le troisième gobelet, on ne peut la faire voir effectivement) la muscade qui est sous ces trois gobelets, et je la jette au travers le premier gobelet (on feint de la jeter) ; remarquez que je n'ai point escamoté la muscade, n'ayant rien dans les mains (on les fait voir) ; la voilà cependant passée. (On lève le premier gobelet de la main gauche, et on met la muscade sur la table et les gobelets à leur place.)

6me. RÉCRÉATION.

Avec cette même Muscade posée sur la table, faire passer une Muscade au travers de la table et de deux Gobelets.

Vous êtes sans doute surpris que n'ayant effectivement qu'une seule muscade, j'aie pu après vous l'avoir fait voir, la faire passer sous

ce gobelet sans le lever; mais que cela ne vous étonne pas, j'ai des secrets bien plus merveilleux; je transporte, par exemple, une maison d'un lieu dans un autre; j'ai des cadrans simpathiques avec lesquels on peut s'entretenir à deux cents lieues de distance; j'ai un char volant qui peut me conduire à Pekin en vingt-quatre heures. Je vous ferai voir toutes ces choses aussitôt que mes machines seront totalement perfectionnées, c'est-à-dire dans quelques siècles: en attendant que je vous surprenne avec tous ces prodiges, je vais continuer à vous amuser. Je mets (on feint) cette muscade sous ce gobelet A; je la retire (on feint; on la fait voir et on feint de la mettre dans la main gauche). Je couvre (on couvre) ce gobelet avec les deux autres B et C (on introduit la muscade entre ces deux gobelets, en se servant toujours de la main droite et feignant de la tenir encore de la main gauche) et je fais passer cette même muscade au travers de la table et les deux gobelets (on met la main gauche sous la table), la voilà passée (on lève le premier gobelet).

7me. RÉCRÉATION.

Avec cette même Muscade, une Muscade ayant été mise sous un Gobelet, l'en retirer et la faire passer entre les deux autres.

Voici encore un fort joli tour. Je prends cette muscade et je la mets (on feint) sous ce gobelet A; remarquez qu'il n'y a rien sous les autres; (on le fait voir et on introduit la muscade sous celui C); rien dans mes mains. Je tire la muscade qui est sous ce gobelet A. (On feint de la retirer et on montre le fond du gobelet, afin que l'attention des spectateurs ne se porte pas sur les doigts). Je couvre ce gobelet C avec les deux autres A et B, et je la jette (on feint) au travers de ces deux gobelets (On les lève et on fait voir que la muscade est passée).

8me. RÉCRÉATION.

Avec cette même Muscade et une pièce de douze sous, faire passer une Muscade d'une main dans l'autre.

Je prends cette muscade; je la mets (On

feint) dans cette main, qui est la gauche, et je mets dans la droite cette pièce de douze sous; dans quelle main croyez-vous que soit la muscade, ainsi que la pièce de douze sous? Quelque réponse qu'on fasse, on fera voir qu'on se trompe, et que le tout est dans la main droite : ce coup sert de prétexte pour prendre une muscade dans la gibecière, en y remettant la pièce de douze sous.

9me. RÉCRÉATION.

Avec la Muscade restée sur la table et celle qu'on a pris secrètement dans la Gibecière, faire passer sous un Gobelet les deux Muscades mises sous les autres.

Pour continuer à vous amuser, il me faut une seconde muscade; je prends cette muscade et je la coupe en deux. (On la prend de la main gauche, et tenant la baguette de la main droite, on feint de la couper, on remet ensuite la baguette sur la table et on ramène au bout des doigts celle qu'on a prise dans la gibecière). Rien n'est si commode que de pouvoir ainsi multiplier les muscades; quand j'ai besoin d'argent, je les coupe et recoupe jusqu'à ce que j'en aie cinq à

six boisseaux que je vends à l'épicier (On pose les deux muscades sur la table). Remarquez qu'il n'y a rien sous ce gobelet A ; j'y mets (on feint) cette première muscade, il n'y a rien non plus sous les deux autres gobelets (on introduit la muscade sous le gobelet B). Je prends cette deuxième muscade et je la mets (on feint) sous ce gobelet C. Il y a maintenant une muscade sous ces deux gobelets A et C ; je tire (on feint) de ce gobelet C cette muscade et je la jette (on feint) au travers le gobelet du milieu B ; observez qu'elle est passée (on lève le gobelet B et on y introduit la deuxième muscade). Je commande à celle qui est sous le gobelet A de passer sous ce même gobelet B. (On lève ce gobelet, on fait voir qu'elles y sont toutes deux, et on les pose sur la table.

10me. RÉCRÉATION.

Avec les deux Muscades qui sont restées sur la table, deux Muscades ayant été mises sous un même Gobelet, les faire passer sous les deux autres.

Lorsque j'étais au collége, le régent me disait toujours qu'il fallait savoir faire mon thême de

deux façons; je viens de faire passer ces deux muscades dans le gobelet du milieu, je vais maintenant les en faire sortir : l'un ne m'est pas plus difficile que l'autre; je prends donc ces deux muscades et je les pose sous ce gobelet B (on n'y met effectivement qu'une seule muscade et on escamote l'autre en feignant de la mettre avec celle qu'on a pris de la main gauche); remarquez qu'il n'y a rien sous ce gobelet A, ni sous l'autre C (on introduit dans ce dernier la muscade qu'on a escamotée). Je commande à l'une des muscades qui sont sous le gobelet du milieu de passer sous l'un ou l'autre de ces deux gobelets A et C, la voilà déjà partie. (On lève le gobelet B pour faire voir qu'il n'y a plus qu'une muscade, et prenant de la main droite la muscade qui est dessous, on la fait voir et on la remet (on feint) sous ce même gobelet B) : voyons dans quel gobelet elle est passée; (on lève d'abord le gobelet A, et on y introduit la muscade qu'on a ôtée du gobelet B) la voici sous celui-ci C (On lève ce gobelet). Je commande à l'autre muscade de passer sous ce gobelet A (On le lève et on fait voir qu'elle y est passée). Ce tour se fait ordinairement avec trois muscades, mais il est plus extraordinaire avec deux.

11me. RÉCRÉATION.

Avec ces deux Muscades, une troisième qu'on fait voir et une quatrième cachée dans la main, faire passer trois Muscades sous un même Gobelet.

TOUT ceci n'est que bagatelle, je vais vous faire voir bien autre chose avec ces trois muscades. (On tire une troisième muscade de sa gibecière, on la pose sur la table, et on en cache une quatrième dans sa main). Faites attention qu'il n'y a rien sous aucun de ces gobelets (on les lève et on introduit la muscade sous le gobelet C). Je prends cette première muscade et je la jette (on feint) au travers ce gobelet C; remarquez qu'elle est passée (on lève le gobelet de la main droite). Je prends cette deuxième muscade et je la jette (on feint) au travers ce même gobelet; la voilà passée (on lève encore le gobelet). Je prends la troisième et la fais passer de même. (On lève le gobelet et on fait voir qu'elles y sont toutes les trois).

12me. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muscades restées sous le Gobelet, et celle qu'on tient cachée dans sa main, faire passer deux Muscades d'un Gobelet dans un autre, au choix d'une personne, sans toucher aucun Gobelet.

En voici un autre où je n'ai jamais pu rien comprendre, et qui va bien vous étonner. (On lève le gobelet C, et on ôte les trois muscades qui y sont restées, on les pose sur chaque gobelet, et en levant ce gobelet C, on y introduit la quatrième muscade qu'on tenait cachée dans la main). Je prends cette muscade (celle qui est sur le gobelet B) et je la mets (on feint) sous ce même gobelet; je prends celle-ci (celle du gobelet A) et je la pose (on la pose) sous ce même gobelet. (On y met aussi celle qu'on tient cachée dans sa main). Je prends cette dernière et je la jette (on feint) au travers ce troisième gobelet C, et pour vous faire voir que je ne vous trompe pas, la voilà passée. (On lève le gobelet C et on y introduit la muscade qu'on a dans la main et qu'on vient d'escamoter.)

Remarquez bien qu'il y en a une actuellement sous chaque gobelet. Dans lequel de ces deux gobelets A et C voulez-vous que passe celle qui est dans celui du milieu? (On lève le gobelet que l'on a choisi, qu'on suppose être celui C, et on fait voir qu'il y en a deux). Je reprends ces deux muscades et les remets sous ce gobelet C. (On n'en met effectivement qu'une). Remarquez qu'il n'y en a plus sous ce gobelet B (on y introduit la muscade qu'on vient d'ôter et on fait voir qu'on n'en a aucune dans ses mains). Je commande à une des deux qui sont sous ce gobelet C, d'aller joindre celle qui est sous celui-ci A; remarquez qu'elle y est passée (On lève le gobelet A, et on remet ces deux muscades sur ce même gobelet, on lève celui C pour faire voir qu'il n'y a en plus qu'une, et on la remet sur ce même gobelet; on ne lève pas le gobelet B sous lequel reste une muscade.

13me. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muscades qu'on a posées sur les Gobelets, et celle qui est restée cachée sous le Gobelet du milieu, faire passer sous un même Gobelet les Muscades mises sous les autres.

Je prends cette muscade (celle qui est restée sur le gobelet C) et je la mets (on feint) sous ce même gobelet : je lui ordonne de passer dans celui du milieu ; la voilà passée, (en levant ce gobelet B, on y introduit la muscade qu'on vient d'escamoter.) Je prends celle-ci (une des deux mises sur le gobelet A), je la mets (on feint) sous ce même gobelet C, et je lui ordonne de passer dans ce gobelet B ; la voilà passée, (en levant ce gobelet, on y introduit une troisième muscade.) Je prends cette troisième muscade, je la mets (on feint) sous ce gobelet C, et je lui ordonne de passer dans ce gobelet B, le long de la table et à la vue des spectateurs. (On prend la baguette dans la main gauche, pour feindre d'indiquer le chemin qu'elle tient entre ces deux gobelets.) Vous ne la voyez donc pas ? La voici ; (on la tire du

bout de la baguette (on feint) qui semble l'indiquer) ; allons, passe vîte ; on la jette (on feint) au travers le gobelet B, et on fait voir qu'elles y sont toutes les trois ; on pose ensuite les trois muscades sur la table, et on tient l'autre cachée dans sa main.

14me. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muscades restées sur la table et celle qu'on tient cachée dans sa main, multiplier les Muscades.

S'il y a quelques personnes dans la compagnie qui croient aux sorciers, je leur conseille de n'en pas voir davantage, ce que je vais faire étant beaucoup plus surprenant.

Je pose (on les pose) ces trois muscades sous ces trois gobelets ; j'ôte (on l'ôte) cette première muscade (celle qui est sous le gobelet C), et je la mets (on feint) dans ce vase ; j'ôte celle-ci et je la mets dans ce même vase ; j'ôte (on l'ôte) cette troisième (celle qui est sous le gobelet A), et je la mets de même. (A chaque fois qu'on lève un des gobelets pour ôter la muscade, on y introduit celle qui reste toujours cachée dans la main droite, de sorte

qu'après avoir feint de jeter ces trois muscades dans le vase, il s'en trouve encore une sous chaque gobelet; au moyen de quoi on lève de nouveau le gobelet C; on ôte la muscade qui est dessous, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait feint d'en ôter une douzaine.) Vous vous imaginez peut-être que je me sers toujours des mêmes muscades; mais, afin de vous prouver le contraire, les voici toutes. (On renverse le vase, afin d'en faire sortir les douze muscades qui y ont été cachées.

15me. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muscades restées sous chacun des Gobelets, et celle qui est cachée dans la main, faire passer une Muscade dans chacun des trois Gobelets.

Je mets toutes ces muscades dans ma poche; je prends (on la prend) celle-ci (celle qu'on tenait cachée dans sa main), et je la fais paſser au travers de la table, sous ce premier gobelet C (on l'escamote); j'en prends une autre dans ma gibecière (on montre cette même muscade), je la fais passer de même au travers le gobelet B (on l'escamote); j'en prends en-

core une troisième (on fait voir encore cette même muscade), et je la fais passer sous le gobelet A (on l'escamote) : les voici passées toutes les trois. (On abaisse les gobelets, et, en les relevant, on y met sous le gobelet A la muscade qu'on a dans la main ; on remet les trois muscades sur les trois gobelets.)

16me. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muscades mises au-dessus de chaque Gobelet, et celle qu'on a introduite sous le Gobelet du milieu, retirer deux Muscades au travers d'un même Gobelet. (Ce coup ne sert que de préparation à celui qui suit.)

N'EMPLOYONS plus que deux muscades ; on prend celle qui est sur le gobelet C, et on la met (on feint) dans sa gibecière ; on prend dans les doigts de la main gauche celle qui est sur le gobelet B ; on la montre ; et de l'autre main on couvre du même temps le gobelet B avec celui C, en y faisant passer la muscade qu'on a feint de mettre dans la gibecière : on prend la muscade qui est sur le gobelet A avec la main droite, et montrant de chaque main

ces deux muscades, on dit : voici donc deux muscades, je les mets sous ce gobelet A, (on n'y met effectivement que celle qu'on tient de la main gauche.) Je tire une de ces muscades au travers ce même gobelet A ; (on la fait voir et on la met au-dessus du gobelet C ; on lève le gobelet A, et on prend la muscade qui est dessous avec la main droite, et on ajoute) : il n'en reste plus qu'une, (on la remet (on feint) sous le gobelet) ; je tire (on feint) cette autre muscade. (On lève le gobelet, et on fait voir qu'elle n'y est plus ; on prend ensuite une des deux muscades qui semblent rester seules, et on la met (on feint) dans sa gibecière en disant) : Je remets celle-ci dans ma gibecière.

17me. RÉCRÉATION.

Avec une Muscade qui se trouve cachée sous le Gobelet du milieu, une autre qui se trouve sous celui qui le couvre, celle qui est restée dans la main, et une quatrième qui est sur la table, faire passer une même Muscade successivement au travers des trois Gobelets.

Je vais maintenant faire un très-joli tour

avec cette seule muscade. (Le coup qui précede a dû faire penser aux spectateurs qu'on ne joue plus qu'avec une seule muscade.) J'avais oublié de vous le faire voir au commencement du jeu. Je couvre ces gobelets (on met le gobelet A sur ceux C et B); je prends (on la prend) cette muscade, et je la jette (on feint) à travers ce premier gobelet. (On lève le gobelet A avec la main droite; on fait voir qu'elle est passée entre celui C et celui A, et on le remet à sa place, en y introduisant celle qu'on a dans sa main): je prends cette même muscade, et je la jette (on feint) au travers de cet autre gobelet C. (On lève le gobelet C; on fait voir qu'elle est passée; on y introduit celle qu'on a dans la main, et on le remet à sa place.) Je prends encore cette même muscade, et je la jette (on feint) au travers de ce dernier gobelet B. (On lève ce gobelet B; on ôte la muscade qui est dessous avec la main gauche; on la pose sur la table, et, remettant le gobelet à sa place, on y introduit la muscade qu'on a dans sa main.)

18me. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muscades qui sont sous les Gobelets, celle qu'on a mise sur table, et deux qu'on prend dans sa gibecière, faire passer sous un Gobelet les Muscades mises sous les deux autres Gobelets, sans lever ces derniers.

Reprenons à présent la suite du jeu que j'ai interrompu, et continuons à jouer avec trois muscades. (On prend à cet effet deux muscades dans sa gibecière (on joue ce coup avec six muscades, quoiqu'on fasse entendre qu'on ne joue qu'avec trois), et on les met avec celles qui sont restées sur la table au-dessus de chaque gobelet.) Je prends cette muscade (celle qui est sur le gobelet C), je la jette (on feint) au travers de ce gobelet : la voilà passée. (On lève le gobelet ; on la fait voir, et on y introduit celle qu'on a dans la main.) Je prends celle-ci (celle qui est sur le gobelet B), je la jette (on feint) au travers de ce gobelet B. (On lève ce gobelet de la main guche ; on fait voir qu'elle est passée, et on la recouvre. (Je tire (on feint) cette muscade de ce même gobelet B,

et je la jette (on feint) au travers de celui-ci C. Remarquez qu'elle est passée. (On lève le gobelet C ; on fait voir qu'il y en a alors deux, et on y introduit celle qu'on a dans la main.) Je prends cette muscade (celle qui est sur le gobelet A), et je la jette (on feint) au travers de ce même gobelet A : la voilà passée. (On lève ce même gobelet de la main gauche ; on la fait voir, et on la recouvre.) Je tire (on feint) cette muscade de ce gobelet A, et je la jette (on feint) au travers de celui-ci C : la voilà passée. (On lève ce gobelet C ; on fait voir les trois muscades, et on y introduit celle qu'on a dans la main ; on met ces trois muscades sur la table.)

19me. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muscades qui sont restées sous les Gobelets, et les trois autres qui sont sur la table, faire passer séparément les trois Muscades au travers de chaque Gobelet.

On met de nouveau les trois muscades qui sont sur la table, au-dessus de chaque gobelet. Je prends celle-ci (celle qui est sur le gobe-

let C), je la jette (on feint) au travers de ce même gobelet ; la voilà passée. (On lève ce gobelet ; on ôte (on l'ôte) la muscade, en faisant voir qu'elle est passée, et on y introduit celle qu'on a dans la main ; on remet cette muscade sur le même gobelet.) Je prends celle-ci (celle qui est sur le gobelet B), et je la jette (on feint) au travers de ce même gobelet C ; on fait voir qu'elle est passée ; on l'ôte aussi, et on introduit sous ce gobelet la muscade qu'on a dans sa main ; on met de même cette muscade sur le gobelet. Je prends cette dernière (celle qui est sur le gobelet A), et je la jette (on feint) au travers de ce troisième gobelet A : la voilà passée. (On lève ce gobelet A ; on ôte la muscade, et on y introduit celle qu'on a dans sa main ; on met cette première muscade au-dessus du gobelet A, et il n'en reste pas dans la main.) Remarquez que je n'ai que ces trois muscades. (On fait voir ses mains.)

20me. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muscades restées sur la table, et celles qui sont sous chaque Gobelet, les Muscades ayant été mises dans la Gibecière, les faire retourner sous les Gobelets.

Je prends ces trois muscades, et je les remets dans ma gibecière. (On en garde une dans sa main.) Voilà à quoi se réduit tout ce que j'avais à vous faire voir pour vous amuser; je savais encore quelques tours fort jolis, mais je les ai oubliés (on feint de rêver un moment): ah! je m'en rappelle encore deux ou trois fort plaisans. Allons, mesdemoiselles les muscades, revenez sous les gobelets (on abaisse les gobelets): voyez comme elles sont alertes et obéissantes! On les recouvre ensuite avec leurs gobelets.

21me. RÊCRÉATION.

Avec les trois Muscades qui sont sous les Gobelets, et celle qu'on a dans sa main, faire passer les deux Muscades au travers de deux Gobelets.

J'ôte cette muscade (celle qui est sous le

gobelet C); je le couvre (avec celui B , et en faisant passer l'autre muscade qu'on a dans la main droite); je prends cette muscade (celle qu'on tient dans la main gauche) , et je la jette (on feint) entre ces deux gobelets B et C : la voilà passée. (On lève le gobelet ; on fait voir qu'elle est passée , et on y introduit celle qu'on a dans sa main.) Je prends cette autre muscade (celle qui était sous le gobelet B) , et je la jette (on feint) de même au travers de ces deux gobelets C et B : la voilà encore passée. (On lève le gobelet , et , faisant voir qu'il y a deux muscades , on y introduit la troisième.) Je prends cette dernière muscade (celle qui est sous le gobelet A) ; je recouvre (avec la main gauche) ces deux gobelets B et C , et j'y jette (on feint) cette troisième muscade au travers de ces deux gobelets : les voici passées toutes les trois. (On lève les deux gobelets , et on fait voir les trois muscades ; on recouvre le gobelet C avec les deux autres.)

22me. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muscades qui sont sur le Gobelet C, et celle qu'on a dans la main, retirer trois Muscades au travers de deux Gobelets.

Je tire (on feint) la première muscade, et je la mets (on feint) dans ma gibecière : je tire (on feint) de même la deuxième, et je la mets; (on feint) aussi dans ma gibecière (on feint) : je tire (on feint) la troisième, et je la mets dans ma gibecière. (On y met effectivement celle qu'on avait dans la main.) Observez qu'elles ne sont plus sous les gobelets. (On lève le gobelet A de la main gauche, et on le met à sa place; on élève avec la main droite le gobelet C, en le soutenant avec le gobelet B qu'on tient de la main gauche; on abaisse promptement, et un peu de côté, celui C sur la table, sous lequel se trouvent aussitôt les trois muscades qui n'ont pas eu le temps de se répandre.

23me. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muscades restées sous le Gobelet du milieu, et trois autres qu'on prend dans sa gibecière, faire passer d'un même coup trois Muscades au travers d'un Gobelet.

Je reprends encore trois muscades. (On les prend dans sa gibecière, et on les met au-dessus du gobelet B, qu'on recouvre avec le gobelet A.) Je leur ordonne de disparaître, et de passer sous cet autre gobelet C. (On retire précipitamment, avec la main gauche, le gobelet B, comme on a fait à la récréation précédente, en laissant au milieu du jeu le gobelet C, sous lequel se trouvent trois muscades.) Les voici déjà sous ce gobelet, (sous celui C qui se trouve au milieu des deux autres.) On les ôte, et, les remettant sur ce même gobelet, on les fait retourner de la même manière sous le gobelet C; on prend enfin les trois muscades, et les mettant dans la gibecière, on feint de les faire passer au travers de la table, sous le gobelet où sont restées les trois autres; on remet encore deux de ces trois dernières

muscades dans sa gibecière, et on y prend deux muscades blanches qu'on met sur la table.

24me. RÉCRÉATION.

Avec la Muscade noire restée sur la table, deux autres Muscades blanches (on ne noircit pas celle-ci à la chandelle, on les frotte avec de la craie), et une noire qu'on tient cachée dans sa main, faire passer trois Muscades d'un Gobelet dans un autre.

Faisons maintenant un tour pour prouver que je n'escamote point les muscades : il n'y a rien sous ce gobelet C (on y introduit la muscade noire qu'on a dans sa main); il n'y a pareillement rien sous celui-ci B; j'y pose ces trois muscades (les trois qui sont sur la table, dont on escamote une blanche) : il n'y a rien non plus sous ce troisième gobelet A. (On y introduit cette muscade blanche.) J'ordonne à une des deux muscades blanches qui sont sous ce gobelet B, de passer sous celui-ci A. (On lève le gobelet B, et on prend la muscade blanche dans les doigts de la main gauche, et la noire dans ceux de la droite; on les fait voir en di-

sant) : Remarquez qu'il n'y a plus qu'une blanche : je remets ces deux muscades sous ce gobelet B (on n'y met effectivement que la blanche, et on escamote la noire, en feignant de la mettre avec celle de la main gauche), et la voilà passée sous ce gobelet A. (On lève le gobelet A, et on y introduit cette muscade noire.) Je commande maintenant à la muscade noire de passer sous ce gobelet A. (On lève le gobelet B ; on prend dans les doigts de la main droite la muscade qui y est, et on la fait voir.) Je la remets (on feint) sous ce gobelet, et je vous fais voir qu'elle est passée sous celui-ci A. (On y introduit la muscade blanche.) J'ordonne enfin à la muscade blanche qui est sous ce gobelet B, de passer sous celui A ; la voilà pareillement passée. (On lève le gobelet A, et on met les trois muscades sur chaque gobelet, la noire sur celui du milieu.)

25me. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muscades mises au-dessus des Gobelets, et celle qui a été insérée sous un d'eux au coup précédent, faire changer la couleur des Muscades.

S'il y a quelqu'un dans cette compagnie qui

sache jouer des gobelets, il doit bien voir qu'il n'est pas possible de faire ce tour par la méthode ordinaire, et avec seulement trois muscades; cependant je n'en ai pas davantage. (On montre ses mains.) Je prends cette muscade blanche (celle qui est sur le gobelet C), et je la jette (on feint) au travers de ce gobelet. (Le même gobelet C, sous lequel on a laissé une muscade noire à la récréation précédente.) Je prends cette muscade noire (des doigts de la main gauche); il n'y a rien sous ce gobelet B. (On y introduit la muscade blanche.) Je la jette (on feint) au travers de ce gobelet B. (On reprend à cet effet cette muscade dans les doigts de la main droite.) Je prends cette aûtre muscade blanche (avec les doigts de la main gauche); il n'y a rien sous ce gobelet A (on y introduit la muscade noire); je la jette (on feint) au travers de ce gobelet A. (On la reprend dans les doigts de la main droite, pour l'escamoter.) Remarquez qu'elles ont toutes changé de couleur. (On recouvre chacune des trois muscades avec leurs gobelets.)

26me. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muscades qui sont restées sous les Gobelets, deux boules blanches et une noire qu'on prend tour à tour dans sa gibecière, faire changer les Muscades de grosseur.

J'ôte la muscade blanche qui est sous ce gobelet C (on la prend avec les doigts de la main gauche, et on lève le gobelet avec la main droite, en y introduisant une boule blanche qu'on a pris dans sa gibecière); je la fais repasser au travers de la table sous ce même gobelet. (On reprend cette muscade de la main droite, et, en mettant la main sous la table, on la met dans sa gibecière, où l'on prend une boule noire. (J'ôte celle-ci (celle du gobelet B, sous lequel on introduit cette même boule noire) et je la fais repasser aussi au travers de la table. (On prend dans sa gibecière une boule blanche.) J'ôte celle qui est sous ce dernier gobelet A (on y introduit cette boule blanche); je la fais repasser de même au travers de la table, et les voici toutes les trois. (On les fait voir, et on les recouvre de leurs gobelets.)

27me. RÉCREATION.

Avec les trois Boules qui sont sous les Gobelets, deux autres Boules noires et une blanche qu'on prend tour à tour dans sa gibecière, faire passer les Boule d'un Gobelet dans l'autre.

REMARQUEZ bien qu'il y a deux boules blanches sous ces deux gobelets A et C, et une noire sous celui-ci B (on lève les gobelets); je recouvre ces trois boules (on les recouvre chacune de leur gobelet); je fais sortir au travers de la table la boule blanche qui est sous ce gobelet C. (On prend une boule blanche dans sa gibecière.) La voici (on la montre); je remets cette première boule dans ma gibecière (on la met effectivement), et il n'y a plus rien sous ce gobelet C. (On le lève en retenant la boule avec le petit doigt.) J'ôte cette boule (celle qui est sous le gobelet A), et je la fais passer au travers de la table sous ce gobelet C (on prend une boule noire dans sa gibecière) : la voilà passée. (On lève le gobelet C pour l'ôter et la faire voir, et on y introduit cette boule noire.) Je remets cette

autre boule blanche dans ma gibecière, et je commande à la boule noire qui est sous ce gobelet B, de passer sous celui-ci ; elle n'est plus sous ce gobelet (on lève le gobelet B, en soutenant avec le petit doigt la boule qui y est restée), et la voilà déjà passée. (On lève le gobelet C, et on fait voir la boule ; on prend ensuite cette boule dans la main gauche, on la jette en l'air, on la retient dans la main droite, et, feignant de la jeter une deuxième fois, on la laisse tomber dans sa gibecière ; on lève les yeux en haut, et on les abaisse comme si on la voyait tomber sur le gobelet B ; on lève ce gobelet sous lequel était une boule noire, et on dit :) La voici qui est encore passée au travers de ce gobelet.)

28me. RECREATION.

Avec les trois Gobelets posés sur la table, sans qu'il y ait rien dessus ni dessous, faire paraître trois petites Boules.

Vous avez dans une des poches de la gibecière trois petites boules rouges ; vous en prenez une que vous cachez dans la main droite, et vous levez le gobelet A, pour faire voir qu'il n'y a rien dessous ; vous y glissez aussitôt la

première boule rouge ; durant ce temps vous prenez dans la gibecière une seconde boule rouge, et, levant de cette main le gobelet C pour faire voir qu'il n'y a rien dessous, vous y glissez cette deuxième boule rouge ; et vous étant muni de la main droite de la troisième boule rouge, vous levez aussi de cette même main le gobelet B, pour faire voir qu'il n'y a rien dessous, et vous y placez cette troisième boule. Vous dites ensuite : J'ordonne qu'il passe sous chacun de ces gobelets une petite boule rouge; vous levez les gobelets les uns après les autres, en commençant par celui A et C, et ayant soin, avant de les lever, d'avoir dans la main droite, ainsi que dans la gauche, une muscade que vous glissez sous chacun de ces gobelets A et C, en les replaçant sur la table ; vous prenez encore de la main droite une troisième muscade que vous glissez sous le gobelet B, après l'avoir levé pour faire voir la troisième petite boule rouge qui est dessous, et vous remettez ces trois petites boules dans la gibecière.

29me. RECREATION.

Avec les trois Muscades qui sont cachées sous chacun des Gobelets, faire paraître deux grosses Boules, dont une sous le Gobelet A, *et l'autre sous celui* C, *ainsi que beaucoup de Muscades sous le Gobelet* B.

Vous dites : Vous êtes sans doute inquiets de savoir ce que sont devenues mes trois dernières muscades ; comme elles n'ont pas encore disparu, j'ordonne qu'elles se trouvent sous chacun de ces gobelets ; vous prenez dans votre gibecière une grosse boule que vous cachez dans la main gauche, et, en levant le gobelet C de cette même main pour faire voir la première muscade, vous y placez cette boule. Vous avez pareillement une seconde boule cachée dans la main droite, et, en levant le gobelet A pour faire voir la deuxième muscade, vous y glissez aussi cette deuxième boule : durant ce temps vous prenez dans la gibecière une poignée de muscades de la main gauche, et, en levant le gobelet B de la main droite pour faire voir la troisième muscade, vous faites passer subtile-

ment cette poignée de muscades dessous ce gobelet, et vous mettez les trois muscades dans la gibecière.

50me. RECREATION.

Avec les deux Boules restées sous le Gobelet A *et sous celui* C, *ainsi que les Muscades qui sont sous le Gobelet* B, *faire trouver deux autres Boules d'une autre couleur sous les Gobelets* A *et* C, *et des dragées, ou autre chose sous celui* B.

Vous levez le gobelet A pour faire voir qu'il n'y a rien dessous, mais vous faites attention de soutenir avec le petit doigt la boule qui est dessous; vous faites de même pour le gobelet C, et vous dites: Rien sous le gobelet B, mais vous ne le levez pas. J'ordonne donc qu'il passe sous le gobelet A et C une boule, et sous celui B toutes les muscades qui m'ont servi pendant le jeu des gobelets. Vous levez le gobelet C pour faire voir la boule qui est dessous, et vous y glissez une autre boule; vous levez ensuite le gobelet A pour découvrir la boule qui y est, et durant ce temps vous prenez de la main gauche, dans votre gibecière, un quatrième gobelet

dans lequel se trouvent des dragées qui y sont contenues par une plaque de fer-blanc ; et, lorsque vous levez le gobelet B pour faire voir toutes les muscades qui sont dessous, vous escamotez subtilement ce gobelet pour le mettre dans la gibecière, et vous substituez en sa plaee celui que vous tenez de la main gauche, et dans lequel sont les dragées ; vous levez ensuite les gobelets pour faire voir qu'il n'y a rien dessous, ayant soin de tenir, avec le petit doigt de la main droite, les boules qui sont sous les gobelets A et C ; et, lorsque vous levez celui B, vous le frappez un peu fort en le posant sur la table, pour faire tomber la plaque. Vous ordonnez qu'il passe d'autres objets sous ces trois gobelets ; vous les découvrez pour faire voir ce qui est dessous, et vous enlevez promptement la plaque de fer-blanc, pour qu'on ne l'aperçoive pas.

Voilà toutes les récréations qui composent le jeu des gobelets ; chacun peut les augmenter à volonté, en faisant passer sous les gobelets les objets qu'on jugera à propos d'y mettre, pour en varier à l'infini les métamorphoses.

AVERTISSEMENT

Sur les Récréations suivantes.

Si le jeu des gobelets, tel que je l'ai démontré, demande beaucoup de mémoire et de subtilité pour suivre l'ordre des récréations qui le composent : les différens problêmes, les tours de cartes, ainsi que les tours d'adresse et ceux d'escamotage qui vont suivre, en demandent pour le moins autant ; il est même à propos d'avoir sur soi un petit extrait de tous les problêmes, ainsi que de tous les tours contenus dans ce Recueil. Chacun peut le faire comme il le jugera convenable, pour soulager sa mémoire ; il ne faut seulement que prendre le texte des problêmes et celui des tours, en y joignant leurs solutions, ce qui vous rappellera l'ordre des différens calculs nécessaires aux premiers, ainsi que l'ordre dans lequel les cartes doivent être mises et présentées aux personnes : c'est pourquoi j'invite à ne point négliger de faire ce petit protocole, qui sera un grimoire pour la majeure partie des personnes qui voudront le voir, parce qu'elles n'en auront pas la clef.

Je vais donc continuer mes récréations, et je ferai mon possible pour qu'on puisse facilement les comprendre et les exécuter.

LE MAITRE ET LE DOMESTIQUE.

Une personne aveugle a fait construire dans son cellier neuf caveaux disposés en carré; celui du milieu est destiné pour les liqueurs, et elle en a la clef. Elle ordonne à son domestique de faire arranger, dans les huit caveaux environnans, cinquante-deux barils de vin de la meilleure qualité, de sorte qu'il y ait le même nombre de barils dans les quatre caveaux des angles, et que les quatre caveaux intermédiaires contiennent aussi un même nombre de barils. Le domestique, en effet, fait placer trois barils dans les caveaux de chaque angle, et dix dans ceux du milieu. Le maître, qui est aveugle, compte en tâtonnant ses barils de vin, et en trouve seize dans chaque rang de trois caveaux. Ensuite le domestique infidèle fait enlever quatre barils du cellier; le maître en est instruit; il vient compter les barils; il en trouve seize dans chaque rang, ce qui le tranquillise.

Quelques jours après, il est averti que son domestique a fait encore enlever quatre barils; il vient les compter, et en trouve seize dans chaque rang; il rentre chez lui, persuadé qu'on a calomnié son domestique, c'est pourquoi il lui accorde toute sa confiance. Le domestique, bien loin de se corriger, fait encore enlever quatre barils de vin; alors ce n'est plus qu'un cri général de la part des voisins contre les friponneries du domestique : ce qui oblige le maître à compter encore ses barils, dont il trouve le nombre de seize dans chaque rang. Le domestique n'en devenant que plus hardi, fait encore enlever quatre barils; tous les voisins alors ensemble réunis, le saisissent au collet et le conduisent à son maître, en certifiant unanimement ce qu'ils ont vu. Le maître visite son cellier, et trouve toujours le même nombre de seize barils de vin dans chaque rang : indigné alors de l'accusation, il chasse tout le monde et défend l'entrée de sa maison.

Le domestique a pourtant volé réellement seize barils de vin à son maître : comment a-t-il fait pour que son maître trouve toujours le nombre de seize barils dans chaque rang, toutes les fois qu'il en a fait la visite?

SOLUTION.

1re. DISPOSITION.

3	10	3
10	Liqueur.	10
3	10	3

2me.

4	8	4
8	Liqueur.	8
4	8	4

3me.

5	6	5
6	Liqueur	6
5	6	5

4me.

6	4	6
4	Liqueur.	4
6	4	6

5me.

7	2	7
2	Liqueur.	2
7	2	7

LE PANIER ET LES CENT CAILLOUX.

Il y a un panier et cent cailloux rangés en ligne droite et à des espaces égaux d'une toise. On propose de les ramasser et de les rapporter dans le panier un à un, en allant d'abord chercher le premier, ensuite le second, et ainsi de suite jusqu'au dernier. Combien de toises doit faire celui qui entreprendra cet ouvrage ?

SOLUTION.

Il est bien clair que pour le premier caillou il faut faire deux toises, une pour aller et l'autre pour revenir ; que pour le second il faut faire quatre toises, deux pour aller, deux pour revenir : et ainsi de suite, en augmentant de deux jusqu'au centième, qui exigera deux cents toises de chemin, cent pour aller, cent pour revenir. Il est d'ailleurs facile d'apercevoir que ces nombres forment une progression arithmétique, dont le nombre des termes est 100 ; le premier 2, et le centième 200. Ainsi la somme totale sera le produit de 202 par 50, ou 10,000 toises ; ce qui fait plus de quatre lieues moyennes de France, ou cinq petites lieues.

Une personne paria qu'elle irait du Luxembourg au château de Meudon, toucher la grille d'entrée, et qu'elle reviendrait au Luxembourg avant qu'une autre personne eût ramassé cent pierres espacées comme ci-dessus, et sous les mêmes conditions. La première personne gagna, et en effet elle le devait; car je doute qu'il y ait du Luxembourg à Meudon 5,050 toises, ce qui en fait pour aller et revenir 10,000. Or, celui qui allait à Meudon avait, sur celui qui ramassait les pierres, l'avantage de n'avoir pas à se baisser cent fois de suite, et se relever autant de fois; ce qui devait extrêmement ralentir son opération. Aussi la première fut-elle de retour, que l'autre était à peine à la quatre-vingt-cinquième pierre.

L'ABBESSE ET LES RELIGIEUSES.

Il y avait dans une des provinces de France une abbaye de femmes, dont la règle n'était pas des plus austères. L'abbesses, qui était bonne et qui voulait être aimée de ses religieuses, permettait souvent qu'on se relâchât de l'observance; c'est ce qui engagea les religieuses, et particulièrement les plus jeunes, à abuser des bontés de leur abbesse; le désordre devint

presque général, chaque religieuse se conduisait selon son caprice, mais elles avaient cependant soin de s'entendre entre elles, pour tromper l'abbesse, afin de pouvoir jouir plus aisément de la liberté. Une telle conduite dessilla les yeux du public à leur égard; on cita bientôt les aventures galantes de l'abbaye. L'abbesse, instruite des sarcasmes et des plaisanteries qu'on faisait sur le compte de ses religieuses, prit tellement du chagrin qu'elle en devint aveugle; c'est ce qui la détermina à les renfermer trois par trois, dans un corps de bâtiment carré, qui ne contenait que trois cellules de chaque côté, et elle avait soin tous les soirs de les compter en tâtonnant, pour savoir si les trente-six religieuses y étaient; mais toutes ces précautions ne les empêchèrent point de sortir, et même de faire entrer des hommes avec elles, sans que l'abbesse s'en aperçût. C'est ce qu'on va voir, en prenant connaissance des moyens dont elles se servaient.

SOLUTION.

Il doit se trouver d'abord trois religieuses dans chaque cellule; l'abbesse, à sa première visite, comptera neuf dans chaque côté du bâ-

timent ; ensuite une religieuse sort des cellules des angles, pour entrer avec un homme dans celles du milieu. L'abbesse, à la seconde visite, trouve le nombre neuf ; puis chaque homme emmène sa religieuse, alors deux religieuses sortent des cellules du milieu, et entrent dans celles des angles, ce qui fait qu'à la troisième visite l'abbesse trouve toujours neuf ; et pour que les quatre religieuses, qui étaient sorties avec un homme, puissent rentrer avec deux hommes chacune, trois religieuses de chaque cellule des angles passent dans les cellules du milieu, et les quatre autres arrivantes entrent avec chacune leurs deux hommes dans celles du milieu : par ce moyen l'abbesse, à la quatrième visite, trouve son nombre neuf. Ensuite quatre religieuses, qui sont celles des angles, se placent dans les cellules du milieu, et il y entre encore quatre hommes qui vont aussi se placer dans les cellules du milieu ; par conséquent l'abbesse, à sa cinquième visite, trouve pareillement le nombre neuf. Après cette visite, les douze hommes qui sont dispersés dans chaque cellule du milieu, sortent de la communauté et emmènent avec eux six religieuses ; alors on est obligé de se disperser de cette manière : savoir,

rien dans les cellules du milieu, cinq dans une des cellules des angles, et quatre dans l'autre angle : ainsi de même pour l'autre côté. L'abbesse, à sa sixième visite, trouve toujours son nombre neuf ; par ce moyen elle ne s'aperçoit pas du désordre qui continue d'exister dans l'abbaye.

1re. VISITE.

3	3	3
3		3
3	3	3

2me.

2	5	2
5		5
2	5	2

3me.

4	1	4
1		1
4	1	4

4me.

1	7	1
7		7
1	7	1

5me. VISITE.		
o	9	o
9		9
o	9	o

6me.		
5	o	4
o		o
4	o	5

LA VENTE DES OEUFS.

On donne quatre-vingt-dix œufs à vendre à trois femmes, et il faut qu'elles les vendent le même prix, et qu'elles rapportent toutes trois une somme égale; on demande comment elles ont fait pour y parvenir, en observant que ces femmes doivent avoir chacune un nombre différent d'œufs à vendre.

SOLUTION.

	s.
La première femme a dix œufs, elle en vend sept pour un sou, ci	1
La deuxième en a trente-deux, elle en vend vingt-huit à sept pour un sou, ci.	4
La troisième en a cinquante, elle en vend quarante-neuf à sept pour un sou, ci	7

Il en reste trois à la première, qu'elle vend à trois sous pièce qui font neuf sous, qui joints au sou de la première vente, font		s. 10
La deuxième en a deux, qu'elle vend trois sous pièce qui font six sous, qui joints aux quatre sous de sa première vente, font.		10
La troisième en a un qu'elle vend trois sous, qui joints aux sept sous de sa première vente, font.		10

Par ce moyen les œufs ont été vendus le même prix par les trois femmes, et elles ont toutes les trois rapporté une somme égale.

LES TRENTE MARAUDEURS.

Cinq canonniers, cinq dragons, cinq grenadiers et quinze soldats de différens corps, sont pris à la maraude. Le général décide que quinze seront pendus, et enjoint au major de faire mettre ces trente hommes sur un même alignement, dans l'ordre qu'il voudra; et qu'ensuite, commençant par la gauche, on les compterait de suite; que le neuvième serait pendu, et que, lorsqu'on serait à la fin de la ligne, on

reviendrait par la gauche, chacun restant à son poste jusqu'à ce que la ligne soit réduite à quinze hommes qui auraient leur grâce : on demande dans quel ordre il faut que ces hommes soient placés pour que les canonniers, les dragons et les grenadiers soient sauvés ?

SOLUTION.

Le major, voulant sauver les canonniers, les grenadiers et les dragons, fait placer ces trente hommes de gauche à droite, ainsi qu'il suit : 4 canonniers, 5 soldats, 2 grenadiers, 1 soldat, 3 dragons, 1 soldat, 1 canonnier, 2 soldats, 2 dragons, 3 soldats, 1 grenadier, 2 soldats, 2 grenadiers et 1 soldat.

On peut se servir des vers suivans, pour l'ordre des soldats :

Po-pu-le-am vir-gam ma-ter re-gi-na fe-re-bat.
4 5 2 1 3 1 1 2 2 3 1 2 2 1

On disposera d'abord quatre hommes de suite de ceux qu'on veut sauver, attendu que les vers commencent par *po*, et que l'*o* est la quatrième voyelle. On en mettra ensuite cinq de ceux qu'on veut faire mourir, parce que l'*u* qui est dans la syllabe *pu* est la cinquième voyelle, ainsi de suite alternativement.

LE CARRÉ MAGIQUE.

Figure 1re.

				1				
			6		2			
		11		7		3		
	16		12		8		4	
21		17		13		9		5
	22		18		14		10	
		23		19		15		
			24		20			
				25				

Figure 2me.

11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

PRENEZ les 25 premiers chiffres, formez-en un carré distribué en 25 cases, et à chacune de ses faces adaptez quatre cases détachées comme figure 1re., plaçant vos chiffres obliquement de 5 en 5. Après cette opération, transportez chaque chiffre des cases détachées dans la case vide du carré qui lui est diamétralement opposé, vous aurez un carré semblable à la figure 2me. De quelque côté qu'on prenne cette figure 2, on trouvera toujours 65 dans tous les sens possibles.

LE VOLEUR ET LE GENDARME.

Un voleur, en s'enfuyant, fait huit lieues par jour, et un gendarme le poursuit, qui n'a fait que trois lieues le premier jour, cinq le second, sept le troisième, et ainsi de suite, en augmentant de deux lieues chaque jour. On demande combien de jours le gendarme mettra pour atteindre le voleur, et combien de lieues chacun aura fait ?

SOLUTION.

Pour résoudre cette question et ces semblables, ajoutez le nombre deux des lieues que le gendarme fait chaque jour de plus que le précédent, au double seize du nombre huit des lieues que le voleur fait chaque jour, et ayant ôté de la somme dix-huit le double six du nombre trois des lieues que le gendarme a fait le premier jour, divisez le reste douze par le nombre deux des lieues que le gendarme fait de plus chaque jour, et le quotient six fera connaître que le gendarme atteindra le voleur au bout de six jours, et que par conséquent chacun aura fait quarante-huit lieues, parce que six fois huit font quarante-huit, et que la

somme de ces six termes de la progression arithmétique 3, 5, 7, 9, 11, 13 fait aussi quarante-huit.

LE JEU DE L'ANNEAU.

Ce jeu, qui n'est qu'une application d'une des manières de deviner plusieurs nombres pensés, peut se pratiquer dans une compagnie dont le nombre des personnes ne doit pas surpasser 9. On propose un anneau qui doit être pris par une de ces personnes, et mis à un doigt de telle main et à telle jointure de ce doigt qu'elle voudra. Il faut deviner quelle personne a cet anneau, à quelle main, à quel doigt, à quelle jointure.

Pour cet effet on fera valoir 1 la première personne, 2 la deuxième, 3 la troisième, etc. On fera aussi valoir 1 la main droite, et 2 la gauche : on donnera pareillement 1 au premier doigt de la main, savoir le pouce; 2 au second, etc., jusqu'au petit doigt : on appelera enfin 1 la première jointure ou celle de l'extrémité du doigt, 2 la deuxième, 3 la troisième. Ainsi le problème se réduit à deviner quatre nombres pris au hasard, dont aucun ne sur-

passe 9 ; ce qui se fera par la méthode suivante.

SOLUTION.

Supposons que la cinquième personne ait pris la bague, et l'ait mise à la première jointure du quatrième doigt de sa main gauche : les nombres à deviner seront 5, 2, 4, 1.

Pour y parvenir, faites doubler le premier nombre 5, vous aurez 10 ; qu'on ajoute 5 à ce nombre, vous aurez 15 ; multipliez cette somme par le nombre 5, et y ajoutez 10, vous aurez 85 ; ajoutez à ce dernier nombre celui 2, parce que c'est la main gauche ; multipliez le tout par 10, vous aurez 870 ; joignez à ce produit le nombre du doigt qui est 4, vous aurez 874 ; multipliez le tout par 10, vous aurez 8740 ; ajoutez-y le nombre de la jointure qui est 1, et en outre 35, ce qui vous donnera 8776 ; demandez cette dernière somme, et ôtez-en 3535, le restant indique le rang de la personne, ce sera le premier chiffre ; le deuxième chiffre indique la main droite ou la main gauche, le troisième le doigt, et le quatrième la jointure, ainsi que le démontre le restant qui est 5241.

LES TREIZE PAUVRES.

Une personne voulant faire l'aumône à treize pauvres, n'a que douze écus, et veut en donner un à chacun, excepté à l'un d'entre eux qui est en état de travailler; mais elle voudrait qu'il lui semblât que le hasard est cause qu'il n'a rien eu.

SOLUTION.

Disposez en rond treize cartes ou treize jetons qui représenteront les treize pauvres. Comptez-les depuis 1 jusqu'à 9 en tournant toujours du même côté, et en faisant sortir du rang le neuvième auquel on donnera un écu, et il se trouvera que le onzième, à compter de celui par lequel on a commencé, restera le dernier, et n'aura par conséquent aucune part à l'aumône; s'il n'y avait que douze pauvres et onze écus à distribuer, il faudrait alors commencer à compter par celui qui précède celui qu'on veut exclure.

Nota. On peut laisser la personne à laquelle on propose le problème maîtresse de désigner le pauvre qu'elle veut qui soit exclu de l'aumône, et suivre, après qu'elle l'a désigné, l'ordre ci-dessus.

LES TROIS BIJOUX.

Trois bijoux ayant été secrètement distribués à trois personnes, deviner celui que chacune aura pris.

Que ces trois choses soient une bague, une montre, et une tabatière; vous vous représenterez la bague par la lettre A, la montre par la lettre E, et la tabatière par celle I. Que les trois personnes soient Pierre, Simon et Thomas; vous les regarderez dans leur place tellement rangés, que l'un, comme Pierre, sera le premier, Simon le second, et Thomas le troisième. Ayant fait ces dispositions en vous-même, vous prendrez vingt-quatre jetons, dont vous donnerez un à Pierre, deux à Simon, et trois à Thomas; vous laisserez les dix-huit autres sur la table : ensuite vous vous retirerez de la compagnie, afin que les trois personnes se distribuent les trois choses proposées, sans que vous le voyiez. Cette distribution étant faite, vous direz que celui qui a pris la bague prenne, des dix-huit jetons qui sont restés, autant de jetons que vous lui en avez donnés; que celui qui a pris la montre prenne, des jetons-restés, deux fois autant de jetons que vous

lui en avez donnés : enfin, que celui qui a pris la tabatière, prenne, sur le reste des jetons, quatre fois autant de jetons que vous lui en avez donnés. (Dans notre supposition, Pierre en aura pris un, Simon quatre, et Thomas douze ; par conséquent il ne sera resté qu'un jeton sur la table.) Cela étant fait, vous reviendrez, et vous connaîtrez, par ce qui sera resté de jetons, le bijou que chacun aura pris, en faisant usage de ce vers français :

1 2 3 5 6 7
Par fer César jadis devint si grand Prince.

Pour pouvoir se servir des mots de ce vers, il faut savoir qu'il ne peut rester qu'un jeton ou 2, ou 3, ou 5, ou 6, ou 7, et jamais 4. Il faut de plus faire attention que chaque syllabe contient une des voyelles que nous avons dit représenter les trois bijoux proposés : enfin il faut considérer ce vers comme n'étant composé que de six mots, et que la première syllabe de chaque mot représente la première personne qui est Pierre, et la seconde syllabe représente la seconde personne qui est Simon. Cela bien conçu, s'il ne reste qu'un jeton, comme dans notre supposition, vous vous servirez du premier mot, ou plutôt des

deux premières syllabes, *par fer*, dont la première qui contient A, fait voir que la première personne, ou Pierre a la bague représentée par A; et la seconde syllabe, qui contieut E, montre que la seconde personne ou Simon a la montre représentée par E : d'où vous conclurez facilement que la troisième personne ou Thomas a la tabatière.

S'il restait deux jetons, vous consulteriez le second mot *César*, dont la première syllabe, qui contient E, ferait connaître que la première personne aurait la montre représentée par E; et la seconde syllabe, qui contient A, montrerait que la seconde personne aurait la bague représentée par A : d'où il serait aisé de conclure que la troisième personne aurait la tabatière. En un mot, selon le nombre des jetons qui resteront, vous employerez le mot du vers qui sera marqué du même nombre.

LE MULET ET L'ANESSE.

Un mulet et une ânesse faisant voyage ensemble, l'ânesse se plaignait du fardau dont elle était chargée. Le mulet lui dit : Animal paresseux, de quoi te plains-tu ? Si tu me donnais un des sacs que tu portes, j'en aurais le

double des tiens ; mais si je t'en donnais un des miens, nous en aurions seulement autant l'un que l'autre : on demande quel était le nombre de sacs dont l'un et l'autre étaient chargés ?

Ce problême est tiré d'un recueil d'épigrammes grecques, connu sous le nom d'*antologie.* On a ainsi traduit en latin, presque littéralement, le problême grec avec sa solution :

Unà cum mùlo vinum portabat asella,
Atque suo graviter sub pondere pressa gemebat.
Talibus at dictis mox increpat ipse gementem :
Mater, quid luges, teneræ de more puellæ ?
Dupla tuis, si des mensuram, pondera gesto ;
At si mensuram accipias, æqualia porto.

L'analyse du problême a aussi été exprimée en assez mauvais vers latins, que je donne seulement ici à cause de la singularité ; les voici :

Unam asina accipiens, amittens mulus et unam,
Si fiant æqui, certe utrique ante duobus
Distabant à se. Accipiat si mulus at unam,
Amittat que asina unam, tunc distantia fiet
Inter eos quatuor. Muli at cùm pondera dupla.
Ergo habet hæc quatuor tantùm, mulusque habet octo.
Unam asinæ si addas, si reddat mulus et unam,
Mensuras quinque hæc, et septem mulus habebunt.

C'est-à-dire :

Puisque le mulet, donnant une de ses me-

res à l'ânesse, ils se trouvent également chargés; il est évident que la différence des mesures qu'ils portent est égale à deux. Maintenant, si le mulet en reçoit une de celles de l'ânesse, la différence sera quatre; mais alors le mulet aura le double du nombre des mesures de l'ânesse: conséquemment le mulet en aura huit, et l'ânesse quatre. Que le mulet en rende donc une à l'ânesse, celle-ci en aura cinq, et le premier en aura sept. Ce sont les nombres de mesures dont ils étaient chargés, et la réponse à la question.

LES TROIS GRACES, ET LES NEUF MUSES.

Les trois Grâces portant des oranges, dont elles ont chacune un égal nombre, sont rencontrées par les neuf Muses qui leur en demandent; elles leur en donnent chacune le même nombre. Après cela, chaque Muse et chaque Grâce se trouve également partagée: combien en avaient les premières?

SOLUTION.

Le moindre nombre qui satisfasse à la ques-

tion est 12 ; car, en supposant que chaque Grâce en eût donné une à chaque Muse, elles se trouveront en avoir chacune trois, et il en restera trois à chaque Grâce.

Les nombres 24, 36, etc. satisferont également à la question ; après la distribution faite, chacune des Grâces et des Muses en eût eu 6 ou 9, etc.

LE TESTAMENT.

Un père, en mourant, laisse sa femme enceinte. Il ordonne par son testament que, si elle accouche d'un mâle, il héritera des deux tiers de son bien, et sa femme de l'autre tiers ; mais si elle accouche d'une fille, la mère héritera des deux tiers, et la fille d'un tiers. Cette femme accouche de deux enfans, un garçon et une fille : quelle sera la part d'un chacun ?

SOLUTION.

Ce problême n'a de difficulté que celle de reconnaître la volonté du testateur. Or, on a coutume de l'interpréter ainsi : puisque ce testateur a ordonné que, dans le cas où sa femme accoucherait d'un garçon, cet enfant aura les deux tiers de son bien, et la mère un tiers ;

il s'ensuit que son dessein a été de faire à son fils un avantage double de celui de la mère : et puisque, dans le cas où celle-ci accouchera d'une fille, il a voulu que la mère eût les deux tiers de son bien, et la fille l'autre tiers, on en doit conclure que son dessein a été que la part de la mère fût double de celle de la fille. Pour allier donc ces deux conditions, il faut partager la succession de manière que le fils ait deux fois autant que la mère, et la mère deux fois autant que la fille. Ainsi, en supposant le bien à partager de 30,000 ₶, la part du fils serait de 17,142₶ $\frac{6}{7}$; celle de la mère, de 8,591₶ $\frac{3}{7}$, et celle de la fille, de 4,285₶ $\frac{5}{7}$.

On propose ordinairement à la suite de ce problême une autre difficulté. On suppose que cette mère accouche de deux garçons et d'une fille, et l'on demande quel sera, dans ce cas, le partage de la succession ?

Je crois n'avoir d'autre réponse à faire que celle que feraient les jurisconsultes ; savoir, que le testament serait nul dans ce cas; car, y ayant un enfant d'omis dans le testament, toutes les lois connues en prononceraient la nullité, attendu, 1°. que la loi est précise ; 2°. qu'il est impossible de démêler quelles auraient été les

dispositions du testateur, s'il avait eu deux garçons, ou s'il avait prévu que sa femme en eût mis deux au monde.

RÉPONSE DE PYTHAGORE.

Dis-moi, illustre Pythagore, combien de disciples fréquentent ton école? Je vais te le dire, répond le philosophe. Une moitié étudie les mathématiques, un quart la physique, un septième garde le silence; et il y a de plus trois femmes.

SOLUTION.

Il s'agit de trouver un nombre dont une moitié, un quart et un septième, en y ajoutant 3, fassent ce nombre lui-même. Il est aisé de découvrir que ce nombre est 28.

LE JET D'EAU.

Un lion de bronze est placé sur le bassin d'une fontaine, pour jeter l'eau par la gueule, par les yeux et par le pied droit. S'il jette l'eau par la gueule, il remplira le bassin en six heures; s'il la jette par l'œil droit, il le remplira en deux jours; la jetant par l'œil gauche, il le remplirait en trois; enfin, en la jetant par le pied, il le

remplira en quatre jours : en combien de temps le bassin sera-t-il rempli, lorsque l'eau sortira à la fois par toutes ces ouvertures ?

SOLUTION.

Pour résoudre ce problême, on observera que, puisque le lion, jetant l'eau par la gueule, remplit le bassin en six heures, il en remplira un sixième dans une heure ; et puisque, la jetant par l'œil droit, il le remplit en deux jours, dans une heure il en remplira $\frac{1}{48}$. On trouvera de même qu'il en remplira $\frac{1}{72}$ dans une heure en jetant l'eau par l'œil gauche, et $\frac{1}{96}$ en la jetant par le pied. Donc, la jetant par les quatre ouvertures à la fois, il en fournira dans une heure $\frac{1}{6}$ plus $\frac{1}{48}$ plus $\frac{1}{72}$ plus $\frac{1}{96}$, c'est-à-dire, en ajoutant toutes ces fractions les $\frac{61}{288}$. Qu'on fasse donc cette proportion : si les $\frac{61}{288}$ ont été fournies en une heure, ou 60 minutes, combien la totalité du bassin, ou les $\frac{288}{288}$ exigeront-elles de minutes ? et l'on trouvera 4 heures 43 minutes 16 secondes, et $\frac{44}{61}$, ou environ 42 tierces.

LE PÊRE DE FAMILLE.

Un père de famille ordonne, par son testament, que l'aîné de ses enfans prendra sur tous

ses biens 10,000#, et la septième partie de ce qui restera ; le deuxième 20,000#, et la septième partie de ce qui restera ; le troisième 30,000#, et la septième partie du surplus ; et ainsi jusqu'au dernier, en augmentant toujours de 10,000#. Ses enfans ayant suivi la disposition du testament, il se trouve qu'ils ont été également partagés. On demande combien il y avait d'enfans, quel était le bien de ce père, et quelle a été la part de chacun des enfans ?

SOLUTION.

On trouve, par l'analyse, que le bien du père était de 360,000# ; qu'il y avait six enfans, et qu'ils ont eu chacun 60,000#.

En effet, le premier prenant 10,000#, le restant du bien est 350,000#, dont la septième partie est 50,000#, qui, avec 10,000# font 60,000#. Le premier enfant ayant pris sa portion, il reste 300,000#, sur laquelle somme le second prenant 20,000#, le restant est 280,000#, dont la septième partie est 40,000#, qui joint aux 20,000# ci-dessus, font 60,000# ; il reste 240,000#. Le troisième prend 30,000# ; reste 210,000#, dont le septième est 30,000#, qui joint aux 30,000# qu'il a déjà pris, font

60,000₶ ; il reste 180,000₶. Le quatrième prend 40,000₶, reste 140,000₶, dont le septième est 20,000₶, lesquels réunis aux 40,000₶ qu'il a pris, font 60,000₶; il reste alors 120,000₶. Le cinquième prend 50,000₶, reste 70,000₶, dont le septième est 10,000₶, qui, avec les 50,000₶ qu'il a pris, font 60,000₶ : il ne reste plus par conséquent que 60,000₶, qui font la part du sixième enfant.

LA CHOSE IMPOSSIBLE.

Un homme ayant fait quelque chose de fort agréable à un souverain, celui-ci veut le récompenser, et lui ordonne de faire la demande qu'il voudra, lui promettant qu'elle lui sera accordée. Cet homme, qui est instruit dans la science des nombres, se borne à supplier le m[illegible] de lui faire donner la quantité de bled qui proviendrait, en commençant par un grain, et en doublant 63 fois de suite : on demande quelle est la valeur de cette récompense.

Un auteur arabe, Al-Sephadi, raconte l'origine de ce problème d'une manière assez curieuse, pour trouver place ici. Un roi de Perse, dit-il, ayant imaginé le jeu de tric-trac, en était

tout glorieux. Mais il y avait dans les états du roi de l'Inde un mathématicien nommé Sessa, fils de Daher, qui inventa le jeu d'échecs. Il le présenta à son maître, qui en fut si satisfait, qu'il voulut lui en donner une marque digne de sa magnificence, et lui ordonna de demander la récompense qu'il voudrait, lui promettant qu'elle lui serait accordée. Le mathématicien se borna à demander un grain de blé pour la première case de son échiquier, deux pour la seconde, quatre pour la troisième, et ainsi de suite, jusqu'à la dernière ou la soixante-quatrième. Le prince s'indigna presque d'une demande qu'il jugeait répondre mal à sa libéralité, et ordonna à son visir de satisfaire Sessa. Mais quel fut l'étonnement de ce ministre, lorsqu'ayant fait calculer la quantité de blé nécessaire pour remplir l'ordre du prince, il vit que non-seulement il n'y avait pas assez de grains dans ses greniers, mais même dans tous ceux de ses sujets et dans toute l'Asie. Il en rendit compte au roi, qui fit appeler le mathématicien, et lui dit qu'il reconnaissait n'être pas assez riche pour remplir sa demande, dont la subtilité l'étonnait encore plus que l'invention du jeu qu'il lui avait présenté.

Telle est, pour le remarquer en passant, l'origine du jeu des échecs, du moins au rapport de l'historien arabe Al-Sephadi. Mais ce n'est pas ici notre objet de discuter ce qui en est; occupons-nous du calcul des grains demandés par le mathématicien Sessa.

SOLUTION.

On trouve, en faisant ce calcul, que le soixante-quatrième terme de la progression double, en commençant par l'unité, est le nombre 9223372036854775808. Or, dans la progression double commençant par l'unité, la somme de tous les termes se trouve en doublant le dernier et en ôtant l'unité. Ainsi le nombre des grains de blé nécessaires pour remplir la demande de Sessa, était le suivant. . . . . . 18446744073709551615. Or, l'on trouve qu'une livre de blé de médiocre grosseur et médiocrement sec, contient environ 12,800 grains, et conséquemment le septier de blé, qui est de 240 livres poids moyen, en contiendrait environ 3072000; je le suppose de 3100000 : divisant donc le nombre des grains trouvés ci-dessus par ce dernier nombre, il en résulteroit 5950562004422 septiers, qu'il eût

fallu pour acquitter la promesse du roi indien. En supposant encore qu'un arpent de terre ensemencé rendît cinq septiers, il faudrait, pour produire en une année la quantité de septiers ci-dessus, la quantité de 119011240884 arpens; ce qui fait près de huit fois la surface entière du globe de la terre : car la circonférence de la terre, étant supposée de 9000 lieues moyennes, c'est-à-dire, de 2,280 toises au degré, sa surface entière, y compris celle des eaux de toute espèce, se trouve de 14888217600 arpens.

LE JEUNE SEIGNEUR ET SON GOUVERNEUR.

Le gouverneur d'un jeune seigneur exaltait la haute naissance de son pupille, assurant qu'il avait 800 ans de noblesse, tant du côté paternel que du côté maternel, sans mélange de roture du côté des mères; qu'il en avait les preuves par titres authentiques, attestés par le généalogiste de la cour, qui avait examiné ces titres avec la plus grande exactitude et le scrupule qu'on lui connaît. Un géomètre qui était présent, dit froidement au gouverneur, M. le marquis compte donc, à 4 générations par

siècle, 32 générations d'aïeux et d'aïeules tous nobles? Sans doute, répliqua le gouverneur. Combien le généalogiste a-t-il donc trouvé de personnes qui aient coopéré directement à la production de M. le marquis? Belle question, reprit le gouverneur (qui s'était chargé d'enseigner les mathématiques au jeune marquis), 64 personnes. Le géomètre répond en souriant: Pour moi qui n'ai pas l'honneur d'enseigner M. le marquis, mais qui sais calculer, je soutiens que 8589934590 personnes ont coopéré directement à la production de M. le marquis; qu'ainsi il est à parier que dans cet espace de 800 ans, il y a eu des personnes de tous les rangs et de tous les métiers qui ont coopéré en légitime mariage à la production de M. le marquis. Vous professez, prenez la plume, et voyons ensemble qui de nous deux a raison.

SOLUTION.

M. le marquis a un père et une mère; son père a eu un père et une mère, et sa mère autant: voilà donc 4 personnes nobles qui ont coopéré à la production du père et de la mère de M. le marquis, par conséquent à la sienne; chacune de ces quatre personnes a eu un père

et une mère ; donc 8 personnes ont produit ces 4 ; chacune de ces 8 personnes a eu un père et une mère, conséquemment 16 personnes ont produit les 8 ; ces 16 personnes ont, par la même raison, été produites par 32 personnes ; ces 32 par 64, ainsi de suite ; de sorte que ces générations forment cette progression géométrique croissante de 32 termes ; savoir : 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128. Ainsi de progression en progression jusqu'au trente-deuxième terme, qui est le dernier ; mais comme 2 est le petit terme qui doit être ôté du dernier terme, on commencera la progression par le nombre 4 ; on dira donc 4 et 4 font 8, 8 et 8 font 16, ainsi de suite jusqu'au trente-deuxième terme, qui produira 8589934592, duquel nombre on ôtera le plus petit terme, qui est 2, comme étant égal au premier 2, qui se trouve être la souche principale de toutes les progressions, il restera alors 8589934590, qui forme le nombre des aïeux de M. le marquis, depuis 800 ans jusqu'à lui.

LE MAQUIGNON.

Un maquignon possède un très-beau cheval, dont un homme a envie ; mais cet acheteur,

peu disposé à y mettre le prix convenable, est indécis. Le maquignon, pour le déterminer par l'apparence d'un prix médiocre, lui offre de se contenter du prix du vingt-quatrième clou des fers du cheval, payé à raison d'un denier pour le premier clou, de deux pour le deuxième, quatre pour le troisième, ainsi de suite jusqu'au vingt-quatrième. L'acheteur, croyant le marché fort avantageux pour lui, l'accepte : on demande le prix du cheval.

SOLUTION.

Ce cheval coûterait fort cher ; car, en faisant le calcul, on trouve que le vingt-quatrième terme de cette progression 1, 2, 4, 8, etc., est 8388608 ; ainsi ce serait ce nombre de deniers que devrait donner l'acheteur ; ce qui revient à trente-quatre mille neuf cent cinquante-deux livres dix sous huit deniers. Aucun cheval arabe, de la plus noble race, ne se vendit jamais ce prix.

Si le prix convenu du cheval eût été la valeur de tous les clous, en payant le premier un denier, le second deux, le troisième quatre ; etc., il serait du double moins le premier terme, c'est-à-dire de 69908 # 1 ſ 3 ℘.

LE BERGER ET LES MOUTONS.

On demande à un berger combien il a de moutons dans sa bergerie. Il répond qu'il en ignore le nombre ; mais qu'il sait qu'en les comptant 2 à 2, il en reste un ; 3 à 3, il en reste un ; 4 à 4, il en reste un ; 5 à 5, il en reste un ; 6 à 6, il en reste un ; et qu'en les comptant 7 à 7, il n'en reste point : on demande d'en déterminer le nombre.

SOLUTION.

J'observe que le nombre cherché doit contenir le produit successif de ces nombres 2, 3, 4, 5, 6, plus une unité, ce nombre est donc :

1°.	2 multiplié par 3 donne	6
2°.	6 multiplié par 4 donne	24
3°.	24 multiplié par 5 donne	120
4°.	120 multiplié par 6 donne	720
	plus	1 unité.

Nombre cherché : 721 moutons.

PREUVE.

Dans ce nombre de 721, on trouve :

1°. 360 fois 2 moutons plus 1

2°. 240 fois 3 moutons plus 1

3°. 180 fois 4 moutons plus 1

4°. 144 fois 5 moutons plus 1

5°. 120 fois 6 moutons plus 1

6°. 103 fois 7 moutons exactement, ce qui fait 721 moutons qu'il y avait dans la bergerie.

LE FILS CHARITABLE.

Un fils demande à son père de lui donner autant d'argent qu'il en a dans sa bourse ; le père lui accorde sa demande : en conséquence il donne 3 écus aux pauvres. Il rentre chez lui, et prie sa mère de lui donner autant d'argent qu'il lui en reste ; elle le fait : il sort, et donne 3 écus aux prisonniers. A quelques pas de là il rencontre son grand-père, et le prie de lui donner autant d'argent qu'il lui en reste ; ce qui lui est accordé. Il donne 3 écus à une dame de charité, pour soulager les pauvres malades. Il rentre chez lui avec un écu : combien avait-il d'argent en premier lieu ?

SOLUTION.

Ce fils avait, en premier lieu, dans sa bourse huit livres cinq sous; car son père lui donne huit livres cinq sous. Il a donc seize livres dix sous; il donne trois écus ou neuf livres aux pauvres; il lui reste sept livres dix sous. Sa mère lui en donne autant, il a quinze livres; il donne neuf livres aux prisonniers, il lui reste six livres. Son grand-père lui donne six livres, il a douze livres; il donne neuf livres à la dame de charité, il ne lui reste donc plus qu'un écu, en dernier lieu.

L'AVEUGLE.

On introduit un aveugle dans une assemblée de demoiselles; trompé par le bruit qu'il entend, il leur dit : Bon jour les 24 belles demoiselles; une d'entr'elles lui répond : Nous ne sommes pas 24; mais si nous étions 5 fois ce que nous sommes, nous serions autant au-dessus de 24, que nous sommes au-dessous de ce nombre : on demande le nombre des demoiselles.

SOLUTION.

Le nombre des demoiselles était 8, et en effet

5 fois 8 font 40, qui surpasse 24 de 16, comme 24 surpasse 8 du même nombre 16.

LA TABATIÈRE.

Un officier présente à des dames du tabac dans une jolie tabatière, dont elles sont enchantées. Une de ces dames demande ce que cette jolie tabatière coûte ; l'officier répond qu'elle lui coûte un nombre de louis d'or, dont le double ôté de trente-six, donnera pour reste quatre fois le nombre des louis qu'elle lui coûte. Votre réponse est une énigme que M. votre ami voudra bien nous expliquer, répliqua cette dame : volontiers, Madame, dit l'ami.

SOLUTION.

Quelque soit le nombre de louis que coûte cette tabatière, je le désigne par 6 ; et comme, selon M. l'officier, deux fois ce nombre ôté de 36 donne pour reste 4 fois ce nombre 6, j'aurai cette progression : 36 moins 12 égale 4 fois 6. Or, si 36 louis, moins deux fois le nombre de louis que j'ignore, égale 4 fois le nombre de louis que coûte la tabatière, elle revient donc par conséquent à six louis d'achat.

LE FINANCIER ET LE GÉOMÈTRE.

Un financier, qui se flattait d'être bon arithméticien, dit à un géomètre, en lui montrant sa bourse de louis d'or : Si vous déterminez, par vos combinaisons, combien il y a de plus dans cette bourse que dans ce sac qui contient 3,474#, je vous donne 100 louis d'or ; si vous ne le devinez pas, vous me ferez présent de votre télescope. Le géomètre accepte la proposition, et dit au financier : Ajoutez 6,526# à la valeur de vos louis d'or ; ôtez 10,000# du résultat, le reste sera l'excès de vos louis d'or sur la somme 3,474#. On vérifie, on trouve dans la bourse de louis d'or 17,952#, à quoi ajoutant 6,526, on a 24,478, d'où on ôte 10,000, il reste 14,478 ; différence de 17,952 à 3,474 :

car qui de	17,952
ôte	3,474
Il reste . .	14,478
Preuve . .	17,952

Le financier paya les 100 louis d'or au géomètre, sans concevoir la raison de l'opération ;

c'est que le financier ignorait les propriétés du complément arithmétique.

LES DEUX AGES.

L'âge d'un père est triple de celui de son fils : on demande dans combien d'années l'âge du père ne sera que double de celui qu'aura le fils, et si la chose est possible ?

SOLUTION.

Soit l'âge du père quarante-cinq ans, l'âge du fils quinze ans ; en ajoutant quinze de part et d'autre, le fils aura alors trente ans, et le père soixante ans ; il aura par conséquent le double de l'âge de son fils.

LE LOUIS D'OR.

On propose de partager un louis d'or à trois personnes ; savoir : la moitié à la première, le tiers à la deuxième, et le quart à la troisième : on demande si la chose peut se faire sans être obligé d'y ajouter une autre somme. Si l'on vous dit que cela se peut, vous prouverez le contraire, en disant la $\frac{1}{2}$ de 24 est 12, le $\frac{1}{3}$ de 24 est 8, et le $\frac{1}{4}$ est 6 : par conséquent 12, 8 et 6

joints ensemble font bien 26 ; il faudrait donc ajouter pour lors 2₶ de plus, pour pouvoir en faire le partage selon la proposition ; c'est pourquoi l'opération paraît difficile, n'ayant que 24₶ à diviser.

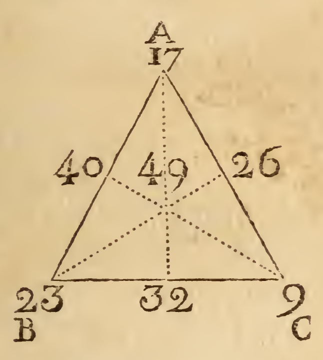
Voici ce qu'il faut faire ; il faut trouver un nombre au-dessous de 24, dans lequel la $\frac{1}{2}$, le $\frac{1}{3}$ et le $\frac{1}{4}$ puisse aller. Je trouve que 12 me suffit, et qu'il me reste $\frac{1}{13}$ de plus au-dessus de 12. Je prends donc le 13me. de 24, qui est 1₶ 16ſ 11₰ $\frac{1}{13}$, laquelle somme étant ôtée de 24₶, reste 22₶ 3ſ 0₰ $\frac{12}{13}$, lesquelles divisées par $\frac{1}{2}$, par $\frac{1}{3}$ et par $\frac{1}{4}$, font 24₶ juste.

EXEMPLE.

	₶	ſ	₰
Le 13me... de 24₶ fait	1	16	11 $\frac{1}{13}$me.
qui ôtés de 24 reste	22	3	0 $\frac{12}{13}$me.
Alors prenez pour la $\frac{1}{2}$	11	1	6 $\frac{6}{13}$me.
pour le $\frac{1}{3}$	7	7	8 $\frac{4}{13}$me.
pour le $\frac{1}{4}$	5	10	9 $\frac{3}{13}$me.
qui fait....	24₶	»	»
Il reste donc de bénéfice .	1	16	11 $\frac{1}{13}$me.

LE TRIANGLE ÉQUILATÉRAL.

La valeur du triangle équilatéral, et son application à la démonstration de la trinité, peut aussi bien se prouver par l'arithmétique que par les raisons géométriques, en voici la preuve :



Posez ou évaluez chaque angle à tel nombre qu'il vous plaira, comme à l'exemple ci-dessus : l'angle A à 17, celui B à 23, et l'angle C à 9.

Additionnez l'angle A et celui B, vous trouverez le nombre 40 pour la valeur du côté A et B ; vous la poserez : pour celui A et C, vous trouverez 26, que vous poserez aussi ; et pour la base BC, vous trouverez 32, que vous poserez également.

Additionnez tel de ces côtés que vous voudrez, avec l'angle opposé, il formera un nombre

qui sera toujours le même et pareil aux trois angles ; et chaque côté additionné séparément, coopérera également à la valeur du nombre du milieu, formé par l'addition d'un des côtés.

LES TROIS MARIS JALOUX.

Trois maris jaloux se trouvent avec leurs femmes au passage d'une rivière. Ils rencontrent un bateau sans batelier ; ce bateau est si petit, qu'il ne peut porter que deux personnes à la fois : on demande comment ces six personnes passeront deux à deux, en sorte qu'aucune femme ne demeure en la compagnie d'un ou de deux hommes, si son mari n'est présent ?

SOLUTION.

Deux femmes passeront d'abord ; puis l'une, ayant ramené le bateau, repassera avec la troisième femme. Ensuite l'une des trois femmes ramenera le bateau, et, se mettant à terre, laissera passer les deux maris dont les femmes sont de l'autre côté : alors un des hommes ramenera sa femme, et, la mettant à terre, il prendra le troisième homme, et repassera avec lui. Enfin la femme qui se trouve passée, entrera dans le bateau, et ira en deux fois chercher les deux autres femmes.

LE LOUP, LA CHÈVRE ET LE CHOU.

On amène sur le bord d'une rivière un loup, une chèvre et un chou, pour qu'un batelier les passe seul l'un après l'antre, de manière qu'en son absence, le loup ne fasse aucun mal à la chèvre, et que la chèvre ne touche point au chou : on demande comment il pourra les passer.

SOLUTION.

Le batelier commencera par passer la chèvre, puis il retournera prendre le loup qu'il passera ; il ramenera la chèvre qu'il laissera à terre, pour passer le chou du côté du loup : enfin il retournera prendre la chèvre et la passera ; par ce moyen le loup ne se trouvera pas avec la chèvre, ni la chèvre avec le chou, qu'en sa présence.

LES 49 CULOTTES.

Sept hommes entrent dans un cabaret ; ils avaient chacun sept culottes ; chaque culotte avait sept poches, et dans chaque poche il y avait sept deniers. Ils firent pour une pistole de dépense qu'ils payèrent avec les sept deniers de

chaque poche, il resta encore un denier de surplus.

EXEMPLE.

7 hommes,
7 culottes chaque,

font 49 culottes.
7 poches chaque culotte.

font 343 poches.
7 deniers chaque culotte,

font 2401 deniers.

Ce qui fait dix livres et un denier de surplus.

LA SEMAINE DES TROIS JEUDIS.

COMMENT deux hommes peuvent être nés le même jour, mourir au même moment, et cependant avoir vécu un jour ou même deux, l'un plus que l'autre.

C'est une chose connue de tous les navigateurs que si un vaisseau fait le tour du monde en allant d'orient en occident, lorsqu'il rentrera au port, il se trouvera compter un jour de moins que ne comptent les habitans de ce port. Cela vient de ce que le vaisseau suivant le cours du soleil, a ses jours plus longs; et, sur

la totalité des jours comptés dans le voyage, il trouve nécessairement une révolution du soleil de moins.

Au contraire, si on fait le tour de la terre de l'occident à l'orient, comme on va au devant du soleil, les jours sont plus courts; et, dans le circuit entier autour de la terre, on compte nécessairement une révolution du soleil de plus.

Supposons donc qu'un des deux jumeaux se soit embarqué sur un vaisseau faisant le tour de la terre de l'est à l'ouest, et que l'autre ait resté sédentaire au port; qu'à l'arrivée du vaisseau, on compte jeudi dans le port, le vaisseau arrivant ne comptera que mercredi, et le jumeau embarqué aura un jour de moins dans sa vie. S'ils mouraient donc le même jour, quoiqu'ils soient nés à la même heure, l'un serait plus âgé que l'autre d'un jour.

Mais supposons à présent que tandis que l'un fait le tour de la terre de l'est à l'ouest, l'autre le fait de l'ouest à l'est, et qu'ils arrivent le même jour au port où l'on comptera, par exemple, jeudi, le premier comptera mercredi, et l'autre comptera vendredi; ainsi il y aura deux jours de différence entre leurs âges.

Au reste il est aisé de voir qu'ils n'en sont pas

moins âgés l'un que l'autre, mais que l'un a eu les jours plus longs et l'autre plus courts dans son voyage.

Si le dernier arrivait un mercredi au port, et le premier un vendredi, celui-là compterait le jour de son arrivée jeudi ; ce serait le lendemain un jeudi pour le port, et enfin ce serait encore le lendemein un jeudi pour les navigateurs arrivant sur le second vaisseau ; ce qui serait alors la semaine des trois jeudis.

LA TEMPÊTE.

Quinze Français et quinze Turcs se trouvent sur mer dans un même vaisseau. Il survient une furieuse tempête. Après avoir jetté dans l'eau toutes les marchandises ainsi qu'une grande partie des provisions afin d'alléger le bâtiment, le pilote annonce au capitaine qu'il n'y a pas de moyen de se sauver qu'en jettant encore à la mer la moitié des personnes en les faisant tirer au sort ; le capitaine qui veut conserver les Français fait arranger en rond tout le monde de manière que le nombre dix qui est celui choisi pour être jetté à la mer ne tombe que sur les Turcs, sa disposition étant faite, il compte de dix en dix et fait jetter le dixième à la mer en conti-

nuant toujours de compter un jusqu'au nombre dix : il se trouve qu'après avoir jeté quinze Turcs à la mer, les quinze Français sont restés. Comment a-t-il disposé les trente personnes pour sauver les Français?

SOLUTION.

Prenez un jeu de piquet, disposez les cartes en rond, observant de les mettre alternativement découvertes et couvertes, vous suivrez pour le nombre des cartes que vous devez placer ainsi, les lettres qui composent les mots ci après.

BACEBB, DAA, CABBA.

Comme la lettre B, qui commence le mot bacebb est la seconde lettre de l'alphabet, vous mettrez deux cartes découvertes, et la lettre A, qui suit étant la première de l'alphabet, vous mettrez une carte couverte c'est-à-dire la figure cachée et toujours alternativement découverte et couverte jusqu'à la fin du mot cabba, en mettant à chaque lettre le nombre de cartes convenable au rang que la lettre tient dans l'alphabet. Les cartes ainsi disposées, vous commencerez à compter un sur les deux

premières cartes que vous avez mis à découvert jusqu'à la dixième carte qui doit sortir du rond et vous continuerez à compter de dix en dix jusqu'à ce qu'il y ait quinze cartes d'ôtées. On observera que les cartes découvertes sont les Français et celles couvertes sont les Turcs.

L'AUMONE.

Un homme rencontre, en sortant de sa maison, un certain nombre de pauvres : il veut leur distribuer l'argent qu'il a sur lui. Il trouve qu'en donnant à chacun neuf sous, il en a trente-deux de moins qu'il ne faut, mais qu'en en donnant à chacun sept, il lui en reste vingt-quatre. Quel était le nombre des pauvres, et la somme que cet homme avait dans sa bourse ?

SOLUTION.

Il y avait 28 pauvres, et cet homme avait dans sa bourse 11 ₶, car, en multipliant 28 par 9, on trouve 252, dont ôtant 32, puisqu'il manquait 32 sous, le restant est 220 sous, qui valent 11 livres: mais en donnant à chacun des pauvres 7 sous, il n'en fallait que 196 ou 9 fois 16: par conséquent il restait 1 livre 4 sous.

LES TROIS CORPS-DE-GARDES.

Une femme de campagne porte des œufs au marché dans une ville de guerre où il y a trois corps de gardes à passer. Au premier elle laisse la moitié de ses œufs et la moitié d'un; au second la moitié de ce qui lui restait et la moitié d'un: au troisième la moitié de ce qui lui restait et la moitié d'un: enfin elle arrive au marché avec trois douzaines d'œufs. Comment cela se peut-il faire sans rompre aucun œuf?

Il semble, du premier abord, que ce problème soit impossible; car comment donner une moitié d'œuf sans en casser aucun? Cependant on verra la possibilité en considérant que lorsqu'on prend la moitié d'un grand nombre impair, on prend la moitié exacte plus $\frac{1}{2}$. Ainsi on trouvera qu'avant le passage du dernier corps de garde, il restait à la femme 73 œufs; car en ayant donné 37, qui est la moitié plus la moitié d'un, il lui en restera 36. De même avant le deuxième corps de garde, elle en avait 147, et avant le premier 295.

PREUVE.

Totalité des œufs. . . .	295		
Moitié plus. ½	148	donné	148
reste. . . .	147		
Moitié plus ½.	74	donné	74
reste. . . .	73		
Moitié plus ½.	57	donné	37
			259
reste. . . .	36	ajouté	36
		TOTAL. . . .	295

LE CHIFFRE EFFACÉ.

Deux nombres choisis parmi d'autres et additionnés ensemble, deviner le chiffre qu'on aura effacé.

SOIENT transcrits sur des cartons les chiffres 36, 63, 81, 117, 126, 162, 207, 216, 252, 306, 315, 360, et 432. Si la somme des chiffres restants n'est pas le nombre 9 ou 18, on nommera le chiffre nécessaire pour completter 9 ou 18, si au contraire le nombre est 9 on nommera 9, attendu qu'il ne peut se trouver de zéro dans aucune de ces additions.

EXEMPLE.

Si l'on a choisi 207 et 432 dont la somme est 639 et que le 3 ait été effacé, on le connaîtra parce que la somme des deux figures restantes 6 et 9 étant 15 il manque 3 pour faire 18.

Si au contraire on a effacé le 9, on le verra de même, attendu que 6 et 3 ne donnant que 9 on a effacé 9.

Si la somme des figures restantes formait un nombre plus petit que 9, le chiffre effacé est celui qu'il faut ajouter pour aller à 9.

On peut laisser la personne libre de poser elle-même la somme à multiplier; mais il faut y ajouter un chiffre. Vous verrez alors en multipliant ou calculant quel chiffre vous devez ajouter pour completter 9.

Supposons que la somme posée soit 789788, vous additionnez tout bas et dites 7 et 8 font 15 et 9, 24 et 7 31 et 8, 39 et 8 47, dans 47 il y a 5 fois 9 qui font 45, il reste 2 et pour completter 9 ce sera un 7 à ajouter et la somme à multiplier sera 7, 897, 887 et lorsque le chiffre sera retranché, vous opérerez comme à la première addition.

LES DEUX DÉS.

Deux Dés jetés sur une table, en découvrir les points sans les voir.

Faites ajouter 5 points au double du nombre d'un des dés, qu'on multiplie le tout par 5, qu'on ajoute à ce produit le nombre des points de l'autre dé. Demandez à quoi montent tous ces points, retranchez 25 du total, il restera deux chiffres qui sont les points des dés.

Si l'on se sert de trois dés, il faut faire doubler les points du premier dé; on y ajoutera 5 et on multipliera le tout par 5, on joindra à ce produit le nombre des points du second dé; on multipliera le tout par 10 et on ajoutera les points du troisième dé. On demandera la somme totale de laquelle on soustraira 250, les chiffres restants seront les points des dés.

LES DEUX NOMBRES.

Une personne ayant dans une main un nombre pair de jetons, et dans l'autre un nombre impair, deviner en quelle main est le nombre pair.

Faites multiplier le nombre de la main droite

par un nombre pair tel qu'il vous plaira comme par 2, et le nombre de la main gauche par un impair, 3 par exemple; faites ajouter les deux sommes: si le total est impair, le nombre pair de jetons est dans la main droite, et l'impair dans la gauche; si ce total est pair ce sera le contraire.

Qu'il y ait par exemple, dans la main droite 8 jetons, et dans la gauche 7: en multipliant 8 par 2 on aura 16, et le produit de 7 par 3 on aura 21 qui ajouté à 16 font 37 nombre impair.

Si au contraire il y eut eu 9 jetons dans la main droite et 8 dans la gauche; multipliant 9 par 2 on aurait eu 18; et multipliant 8 par 3 on aurait eu 24 qui ajoutés à 18 donnent 42 nombre pair.

LA PIÈCE D'OR ET CELLE D'ARGENT.

Une persônne tenant une pièce d'or dans une main, et une d'argent dans l'autre, trouver en quelle main est l'or, et en quelle main est l'argent.

Il faut pour cet effet assigner à la pièce d'or une valeur quelconque qui soit un nombre pair, par exemple 8, et à la pièce d'argent une va-

leur qui soit un nombre impair, 3 par exemple; après quoi vous procéderez absolument comme dans le problême précédent.

1°. Pour laisser moins appercevoir l'artifice, il suffira de demander si le total des deux produits peut se partager par la moitié; car en ce cas le total sera pair, et dans le cas contraire impair.

2°. On voit bien qu'au lieu des deux mains de la même personne, on peut supposer que deux personnes auront pris, l'une le nombre pair, l'autre l'impair, ou l'une la pièce d'or, l'autre celle d'argent. On fera donc à l'égard de ces deux personnes ce que l'on a fait à l'égard des deux mains, en désignant à part soit l'une par la droite, soit l'autre par la gauche.

LES JETONS.

Une personne ayant pris secrètement autant de jetons dans une main que dans l'autre, deviner combien il y a en tout.

Dites à une personne de prendre dans chacune de ses mains la quantité de jetons qu'elle voudra, pourvu que les deux nombres soient

égaux l'un à l'autre; cela fait dites-lui de transporter de la main droite dans la gauche un nombre de jetons moindre que celui renfermé dans une main; dites-lui ensuite que de la main gauche elle transporte dans la droite autant de jetons qu'il en était resté. Le nombre de jetons qui sera dans la main gauche sera double du nombre qu'on a ordonné d'y transporter; demandez de combien les jetons qui sont dans la main gauche surpassent ceux qui sont dans la droite, vous connaîtrez combien il y a de jetons dans cette main droite; ainsi il n'y aura plus qu'à ajouter les jetons qui sont dans les deux mains pour savoir combien il y a en tout.

EXEMPLE.

Si on avait pris dans chaque main douze jetons et qu'on en fasse transporter sept de la main droite dans la gauche, il faudrait faire passer de la main gauche dans la droite autant qu'il en était resté dans cette main droite, c'est-à-dire cinq, vous êtes assuré pour lors qu'il y a dans la main gauche quatorze jetons qui sont le double de sept que vous avez ordonné d'y transporter; alors vous demandez de combien le nombre de jetons de la main gauche est plus

grand que celui de la droite, on vous dira qu'il y en a quatre de plus, ayant donc ôté quatre de quatorze, il restera dix que vous ajouterez à quatorze qui feront vingt-quatre, somme totale des jetons qu'on avait dans les deux mains.

ADDITION SINGULIÈRE.

Un maître d'arithmétique pour égayer ses écoliers, leur fait voir une addition, qu'il leur dit être le total de 6 rangées de 4 chiffres chacune, dont ils poseront trois rangées à volonté.

OPÉRATION.

Il multiplie secrètement 9,999 par 3, ce qui fait 29,997 qu'il fait voir à ses disciples.

Les disciples forment les trois rangées suivantes de 4 chiffres chacune.

	7,285	Rangées des Disciples.
	5,829	
	3,456	
Le Maître ajoute les trois autres rangées qui ne sont que des complémens de 9.	2,714	Rangées du Maître.
	4,170	
	6,543	
	29,997	

Si l'on voulait qu'il y eût livres, sous et de-

niers, il faudrait poser pour les deniers leurs complémens à 12, et aux sous leurs complémens à 20.

L'on aurait dans l'exemple précédent 3 ſ pour les deniers, et 3₶ pour les sous qui, joints au nombre ci-dessus, feraient 30,000 ₶ 3 ſ 0 ₰.

Si l'on voulait opérer sur d'autres nombres que sur des 9, par exemple, 6,666, 7,777, 8,888, il faudrait prévenir les personnes de ne pas employer de plus grands chiffres que 6, 7 et 8, le reste de l'opération serait la même que ci-dessus.

LES SEIZE JETONS.

Seize Jetons de différentes couleurs étant disposés en deux rangs, trouver celui qu'on aura pensé.

Ces seize jetons étant disposés en deux rangs égaux, comme on voit dans la figure, on priera quelqu'un d'en penser ou choisir mentalement un, et de remarquer dans quel rang il se trouve.

A	B	C	B	D	E	B	F	H	B	I
o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	x
o	o	o	o	o	x	o	o	o	o	o
o	o	x	o	o	o	o	o	o	o	o
o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
x	o		o			o			o	
o	o		o			o			o	
o	o		o			o			o	
o	o		o			o			o	

Supposons qu'il soit dans le rang A, on levera tout ce rang dans le même ordre où il se trouve, et on le disposera en deux rangées C et D, à droite et à gauche de la rangée B; mais, en les rangeant, faites en sorte que le premier du rang A soit le premier du rang C, le second du rang A le premier du rang D, le troisième du rang A le second du rang C, et ainsi de suite : cela fait, demandez de nouveau dans quelle rangée verticale C ou D se trouve le jeton pensé. Nous supposons que ce soit en C; vous leverez ce rang, ainsi que le rang D, en mettant ce dernier derrière le premier, et sans rien déranger à l'ordre des jetons; vous en ferez deux autres rangées comme l'on voit en E et F, et vous demanderez encore dans quelle

rangée verticale se trouve le jeton pensé. Supposons que ce soit en E ; on prendra encore cette rangée et la rangée F, comme dessus, et on fera de nouveau deux rangées à droite et à gauche de B. Cette fois le jeton pensé doit se trouver le premier d'un des deux rangs perpendiculaires H et I. Si donc on demande en quel rang il se trouve, on le reconnaîtra aussitôt ; et comme on suppose qu'ils ont chacun quelque signe distinctif, alors on le reconnaîtra toujours au signe qu'on aura remarqué après les avoir fait mêler les uns avec les autres.

On voit aisément qu'au lieu de jetons, le jeu peut se faire avec des cartes. Après avoir connu, par le moyen ci-dessus, celle qui aura été choisie, on les fera mêler, pour cacher l'artifice.

Si l'on supposait un plus grand nombre de jetons (ou de cartes) disposés en deux rangées verticales, le jeton ou la carte pensée ne se trouvera pas pour lors en tête de son rang à la troisième transposition : il en faudrait quatre s'il y avait 32 jetons ou cartes, cinq s'il y en avait 64, pour pouvoir dire avec assurance, que le jeton pensé ou la carte occupe la première place de son rang ; car, si ce jeton ou

cette carte se trouvait au plus bas de la rangée perpendiculaire A, ce ne serait qu'après quatre transpositions qu'il arriverait à la première place, s'il y en avait 16 à chaque rangée, ou 32 en tout; et après cinq, s'il y en avait 64, ou 32 à chaque rangée, etc., ce qui est aisé à démontrer.

L'ÉTRANGER A PARIS.

Un étranger arrivant à Paris se mit à l'auberge pour trente jours, à raison de 20ſ par jour; il n'avait que cinq pièces valant ensemble 30# , avec lesquelles il satisfit tous les jours son hôte, sans qu'il restât rien de dû de part ni d'autre.

On demande la valeur des cinq pièces.

SOLUTION.

Il est facile de voir que la moindre des pièces doit être de 20 sous ou 1 livre.

La deuxième doit être de	2
La troisième de.	4
La quatrième de	8
La cinquième de. . . .	15
Total	30#

Le premier jour il donne la première pièce, 1 livre.

Le deuxième jour il donne 2 livres, et retire la première.

Le troisième il donne 1 livre.

Le quatrième il donne 4 livres, et retire 1 livre et 2 livres, et ainsi de suite, comme on peut le vérifier.

LE PARTAGE ÉGAL.

Question embarrassante qu'on propose à quelqu'un de résoudre.

Vous poserez trois sommes sur un papier, et vous direz à la compagnie : Voilà trois sommes très-différentes l'une de l'autre, et très-disproportionnées ; cependant je voudrais les partager entre trois personnes, de façon qu'elles aient chacune une somme égale, et cela sans rien déranger à chacune de ces sommes. Cela vous paraîtra très-difficile : cependant rien n'est si simple ; une addition suffira pour vous prouver que le contingent de chacun sera le même, et que leur partage ne les enrichira pas beaucoup : en voilà la preuve.

EXEMPLE.

5,134,122
61,254
7,218

J'additionne ainsi la première de ces sommes, et je dis : 5 et 1 font 6, et 3 font 9, et 4 font 13, et 1, 14, et 2 font 16, et 2 font 18, ci. 18.

De même à la seconde : 6 et 1 font 7, et 2 font 9, et 5 font 14, et 4 font 18, ci. . 18.

Puis passant à la troisième, je dis 7 et 2 font 9, et 1 font 10, et 8 font 18, ci. . . . 18.

Voilà donc mon partage fait, et chaque personne n'aura que 18 ; ainsi que le prouve l'exemple ci-dessus.

Il ne s'agit donc que d'avoir attention, en posant les sommes, d'arranger les chiffres de façon que chaque somme ne forme pas plus que le nombre 18.

Vous pouvez faire cette question sur telle somme qu'il vous plaira, en observant, comme dessus, que le nombre des chiffres posés n'excède pas la somme que vous désirez qu'il reste à chacun.

LE CADRAN.

Déterminer sur un Cadran l'heure à laquelle une personne aura secrètement choisi de se lever.

DITES à la personne de mettre à volonté son doigt sur une des heures du cadran, autre que l'heure à laquelle elle se propose de se lever ; ajoutez mentalement 12 à l'heure qu'elle indiquera avec le doigt. Supposons qu'elle indique 4 heures ; dites-lui de prononcer à voix basse sur 4 heures indiquées l'heure à laquelle elle veut se lever, et de suivre, en rétrogradant, jusqu'à 16, où elle fixera son doigt. Elle indiquera elle-même l'heure de son lever.

EXEMPLE.

Supposons qu'elle veuille se lever à 9 heures, elle dira tout bas 9 sur 4 heures, 10 sur 3, 11 sur 2, 12 sur 1, 13 sur midi, 14 sur 11 heures, 15 sur 10, et 16 sur 9, où elle fixera son doigt, et ce sera l'heure qu'elle a pensé.

LES TROIS NOMBRES.

TROIS personnes ont un certain nombre

d'écus chacune. Il est tel que la première, en donnant aux deux autres autant qu'elles en ont chacune, la seconde pareillement, en donnant à chacune des deux autres autant qu'elle en a; enfin, la troisième faisant la même chose, elles se trouvent en avoir autant l'une que l'autre; savoir 8 : quelle est la somme qu'a chacune de ces personnes.

SOLUTION.

La première en avait 13, la seconde 7, et la troisième 4 : ce qui est aisé à démontrer, en distribuant les écus de chaque personne, suivant l'énoncé du problême.

LE NOMBRE PENSÉ.

Deviner le nombre que quelqu'un aura pensé.

Faites ôter 1 du nombre pensé, et ensuite doubler le reste; faites encore ôter 1 de ce double, et qu'on lui ajoute le nombre pensé; enfin demandez le nombre qui provient de cette addition; ajoutez-y 3; le tiers de cette somme sera le nombre cherché.

Comme si l'on a pensé 5, et qu'on en ôte 1, il reste 4, dont le double 8 étant diminué de 1,

et le reste 7 étant augmenté du nombre pensé 5, on a cette somme 12, à laquelle ajoutant 3, on a cette autre somme 15, dont la troisième partie 5 est le nombre pensé.

Cette manière peut être variée de bien des façons; car, au lieu de doubler le nombre pensé après en avoir fait ôter l'unité, on pourrait le faire tripler: alors, après avoir fait encore ôter l'unité de ce triple, et ajouter le nombre pensé, il faudrait y ajouter 4. Le quart de la somme provenante de ces opérations serait le nombre cherché.

AUTRE OPÉRATION,

Pour deviner le nombre qui reste, sans faire de demande.

1°. On prie une personne de penser un nombre (pour ne pas parler d'une manière abstraite, il est bon de fixer les idées en priant cette personne de penser, par exemple, un certain nombre de louis); 2°. on dit à cette personne que quelqu'un de la compagnie lui en prête autant, et on la prie d'ajouter ensemble les deux quantités pour en connaître la somme (il est à propos de nommer la personne qui, par la

supposition, prête un nombre égal au nombre pensé, et de prier celui qui fait le calcul d'employer toute son attention; l'erreur y est facile pour celui qui le fait pour la première fois, à cause qu'il est souvent distrait par des quolibets, etc.); 3°. on dit à la personne : Je ne vous en prête point, mais je vous en donne dix, ajoutez-les à la somme précédente; 4°. on continue de cette manière : donnez-en la moitié aux pauvres, et ne rappelez dans votre esprit que l'autre moitié; 5°. on ajoute : Rendez à monsieur ou à madame ce que vous lui avez emprunté, et souvenez-vous qu'on vous en a prêté précisément autant que vous en aviez pensé; 6°. on demande à la personne qui a fait le calcul, si elle sait bien ce qui lui reste; elle répond qu'oui; et on lui dit : Et moi aussi, je le sais, il vous reste précisément le même nombre que je vais cacher dans ma main; 7°. on prend dans sa main cinq pièces d'argent, et on dit à la personne : Nommez ce qui vous reste; elle répond cinq, et aussitôt on ouvre la main pour lui montrer cinq pièces. On croit peut-être que le résultat de ce calcul doit être différent, selon la différence du nombre pensé, et on s'imagine qu'il faut connaître ce dernier nombre

pour deviner le résultat, mais cette idée est fausse ; car, dans le cas que nous venons de supposer, quel que soit le nombre pensé, il ne peut jamais rester que cinq ; en voici la raison : la somme dont on donne la moitié aux pauvres, n'est que de deux fois le nombre pensé plus dix : donc, quand les pauvres ont reçu leur part, il ne reste qu'une fois le nombre pensé plus cinq : or, ce nombre pensé se trouve retranché, quand on rend ce qui était emprunté ; donc il ne doit rester que cinq.

On voit, par-là, qu'il est facile de connaître d'avance le résultat, puisqu'il est la moitié du nombre donné dans la troisième partie de l'opération : par exemple, quel que soit le nombre pensé, le reste sera 36 ou 25, selon qu'on aura donné 72 ou 50.

Nota. 1°. Que si on fait la récréation plusieurs fois de suite, il faut que le nombre, donné dans la troisième partie du calcul, soit toujours différent ; car, sans cela, le résultat serait plusieurs fois le même, ce qui pourrait être remarqué par la compagnie, et lui montrer par-là, la marche qu'on a suivie.

Nota. 2°. Quand on a fini les cinq premières parties du calcul pour avoir un résultat,

il convient de ne pas le nommer d'abord, mais de continuer l'opération pour la compliquer, en disant par exemple : doublez ce reste, retranchez deux, ajoutez trois, prenez le quart, etc. On peut suivre mentalement le calcul pour savoir de combien le premier résultat augmente ou diminue. Cette marche irrégulière ne manque guère de dérouter les esprits pénétrans qui voudraient la suivre.

AUTRE MANIÈRE,

Pour deviner ce qui restera d'un nombre que quelqu'un aura pensé, sans lui faire de demande, mais en lui faisant seulement faire une soustraction.

DITES à une personne de penser le nombre qu'elle voudra, le nombre, étant pensé dites-lui de le doubler; cela fait, vous ferez ajouter à ce double le nombre qu'il vous plaira; vous ferez ensuite prendre la moitié du total, et vous ferez ôter de cette moitié le nombre qu'on a pensé; alors il restera toujours la moitié du nombre que vous aurez fait ajouter, n'importe tel nombre qu'on puisse penser.

Nota. On laissera la personne maîtresse de

penser des livres ou des sous, selon sa volonté; mais on lui demandera lequel des deux elle a choisi. Cela est nécessaire à savoir pour pouvoir opérer juste, ainsi que le prouvent les deux exemples ci-après :

EXEMPLES.

Livres.		*Sous.*	
Pensé	6	Pensé	12
Doublé fait.	12	Doublé fait	24
Qu'on y ajoute . . .	8	Qu'on y ajoute	11
Fait.	20	Fait	35
Sa moitié est . . .	10	La moitié est.	17 6d.
Otez le nombre pensé	6	Otez le nombre pensé.	12
Reste . . . , ...	4	Reste.	56 d.

LES VINGT JETONS.

Vous mettez 10 jetons en rond sur une table et sur lesquels jetons vous en mettez encore 10 autres, savoir : 1 sur chaque, ce qui fait 20 jetons; vous proposerez de relever les 10 qui sont dessus en ne relevant que le cinquième, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

OPÉRATION.

Vous comptez, n'importe sur quel lot, 1, 2, 3, 4 et 5, vous relevez ce cinquième et vous

recommencez à compter 1, sur celui qui était sous le cinquième que vous avez levé, et lorsque vous aurez cinq jetons dans la main, il faudra passer celui de dessous le cinquième jeton levé et compter un sur le suivant, et suivre l'ordre ci-dessus jusqu'à la fin.

LES DEUX GENDARMES ET LES CINQ VOLEURS.

Cinq voleurs sont arrêtés dans une foire; l'officier commandant le détachement de gendarmerie ordonne à deux gendarmes de les conduire aux prisons du chef lieu du département; mais comme la ville où on les conduisait se trouvait fort éloignée du lieu où se tenait la foire, et que la chaleur était excessive, attendu qu'on était dans les plus beaux jours de l'été, les gendarmes se trouvèrent obligés de faire halte à moitié chemin pour se rafraîchir. Ils mirent en conséquence les cinq fripons dans une des chambres de l'auberge, après avoir pris les mesures de sûreté pour que ces coquins ne pussent s'échapper ni par la porte, ni par les fenêtres; mais toutes les précautions n'empêchèrent pas les voleurs de comploter de se sau-

ver au moment du départ ; ce qu'ils exécutèrent effectivement, de manière que les deux gendarmes se trouvèrent seuls, et les cinq voleurs s'échappèrent ensemble : comment ont-ils fait ?

OPÉRATION.

Mettez sur une table cinq jetons qui représenteront les cinq voleurs ; ayez ensuite un jeton dans chaque main, qui représenteront également les deux gendarmes : vous prendrez ensuite un voleur de chaque main, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus, en commençant par les prendre de la main droite ; et pour les déposer à l'auberge, vous les remettrez en commençant par la main gauche, puis après par la droite, et ainsi de suite jusqu'à la fin ; et lorsque vous les reprendrez pour le départ, vous commencerez par la main droite, ensuite par la gauche, et toujours alternativement jusqu'à la fin, de sorte que les cinq voleurs se trouveront dans une main, et les deux gendarmes dans l'autre main : ces coquins, par ce moyen, parviennent donc à se sauver.

LES DEUX RANGS DE JETONS.

O O O O O O O O O O

O O O O O O O O O O O

Dites à une personne de mettre sur une table, sans que vous le voyiez, un rang de jetons composé d'autant de jetons qu'elle voudra, et qu'elle fasse au-dessous un autre rang qui contiendra un jeton de plus que le premier rang; dites-lui ensuite d'ôter du premier rang le nombre de jetons que vous voudrez lui désigner : cela fait, elle ôtera du second rang autant de jetons qu'il en reste au premier, et enfin vous lui ferez enlever tous les jetons qui restent au premier rang; vous êtes alors certain qu'il reste un nombre de jetons pareil à celui que vous avez dit d'enlever la première fois, et un de plus. On voit que le jeton ajouté au deuxième rang, ne sert qu'à couvrir le jeu; on pourrait par conséquent en faire mettre deux ou trois, si l'on voulait.

EXEMPLE.

On a fait un rang de 10 jetons, le second rang se trouve de 11 jetons; vous en faites ôter

6 du premier rang, il en restera 4; vous faites ensuite ôter du second rang autant de jetons qu'il en reste au premier, ce qui fait 4; vous faites ensuite enlever les 4 autres jetons restant au premier rang; il ne restera plus sur la table que 7 jetons.

LE TRENTE-ET-UN.

Moyen pour gagner contre une personne, en jouant avec elle avec deux dés le point de 31, avant qu'elle puisse le faire.

FAITES en sorte qu'avec vos dés vous ayez toujours, avant la personne avec laquelle vous jouez, les points dix, dix-sept et vingt-quatre. Observez qu'on ne jette point le dé, mais on le pose comme on juge à propos; c'est pourquoi, vous qui pariez, d'avoir le premier le nombre 31, et qui jouez le premier, mettez votre dé sur le 3; l'adverse mettra le sien sur 6, qui font 9; mettez ensuite 1 qui fait 10; il mettra 1 qui fera 11; mettez 6 qui feront 17; il mettra 6 qui feront 23; mettez 1 qui fera 24, et qu'il mette après ce qu'il voudra, il ne pourra faire 31 avant vous.

LES TROIS CARTES INCONNUES.

De trois Cartes inconnues, deviner celle que chacune de trois personnes aura pris.

Il ne faut pas que le nombre des points de chacune des trois cartes qui auront été prises, surpasse 9. Vous direz alors à la première personne d'ajouter 1 au double du nombre des points de sa carte; vous ferez multiplier la somme par 5, et vous ferez ajouter à ce produit le nombre des points de la seconde carte, et ayant fait pareillement ajouter 1 au double de la deuxième, vous ferez encore multiplier le tout par 5, et vous ferez ajouter à ce produit le nombre des points de la troisième carte, et vous demanderez la somme résultante de cette dernière addition. Vous ôterez de cette somme le nombre 55, pour avoir un restant qui sera composé de 3 figures, dont chacune représentera le nombre des points de chaque carte.

EXEMPLE.

Supposons que 3, 4 et 7 soient les cartes prises; ajoutez 1 au double 6 du nombre 3,

carte du premier, vient 7 ; multipliez 7 par 5, donne 35, auxquels ajoutant 4 pour la deuxième carte, on a 39, dont le double est 78, à quoi ajoutant 1 fait 79, qu'on fait multiplier par 5, qui donne 395, auxquels ajoutant 7, qui sont les points de la troisième carte, on a 402, d'où ôtant 55, il reste 347 qui sont le nombre des points de chaque carte.

LE NOMBRE PAIR ET L'IMPAIR.

Deviner le nombre de Jetons qu'une personne aura mis secrètement dans ses mains, sans faire aucune question.

Dites à une personne de mettre, sans que vous le voyez, 3 jetons dans une main et 6 dans l'autre, et que vous devinerez dans quelle main il y en a 6.

Lorsque cela est secrètement fait, on dit à la personne :

1°. De doubler le nombre qui est dans la main droite ;

2°. De tripler celui de la gauche ;

3°. D'ajouter ce double au triple, pour qu'elle en connaisse la somme ;

4°. De partager cette somme en deux parties égales ;

5°. D'une des moitiés d'en retrancher 11;

6°. De doubler le reste;

7°. D'y ajouter le nombre 3.

D'après ce calcul, on devine qu'il y a 3 jetons dans la main droite, et 6 dans la gauche.

Pour faire ce tour il faut observer,

1°. Qu'il n'y a que les cinq premières parties du calcul qui soient nécessaires, les deux dernières étant sur-ajoutées pour détourner les personnes;

2°. Que la quatrième et la cinquième parties de l'opération, ne sont possibles qu'autant qu'il y a 3 jetons dans la main droite, et 6 dans la gauche.

Par conséquent si celui qui fait le calcul ne trouve aucune difficulté, on voit par-là, sans faire de question, dans quelle main sont les 3 et les 6 jetons; mais s'il y en a 6 dans la droite, et 3 dans la gauche, alors la somme qu'on dit de partager dans la quatrième partie du calcul est 21, on vous observe alors que cette somme ne peut se partager également, vous dites alors, sans paraître y faire attention, qu'elle est la maîtresse de partager en deux parties égales avec la fraction, ou deux parties inégales sans fraction.

Si, sans vous rien dire, on partage le nombre 21 en deux parties égales 10 $\frac{1}{2}$, vous pourrez ignorer jusqu'à ce moment le nombre qui vient d'être partagé; mais la cinquième partie de l'opération vous tirera d'embarras. Car, quand vous direz de retrancher 11 de cette moitié, on vous répondra que c'est impossible; vous dites alors qu'il est indifférent d'en retrancher 11 ou 9, et vous continuerez le reste de l'opération qui est inutile, mais qui masque et déroute le calculateur.

LES TROIS RANGÉES DE JETONS.

Faites faire trois rangées égales du nombre de jetons qu'on voudra, sans que vous en ayez connaissance; la chose étant faite, vous ferez ôter ce que vous voudrez de jetons des deux rangées de chaque côté, que vous ferez mettre dans la rangée du milieu, et vous ferez ensuite ôter de la rangée du milieu, autant de jetons qu'il y en a dans l'une des rangées de côté. Vous triplerez le nombre de jetons que vous avez fait ôter la première fois des deux rangées de côté, pour être mis à la rangée du milieu; alors vous aurez le nombre juste de jetons qui resteront dans la rangée du milieu.

LES PAQUETS DE CARTES.

Deviner les points des Cartes qui se trouveront sous chacun des paquets qu'on aura fait faire d'un jeu entier, composé de 52 cartes.

Après avoir mêlé le jeu, vous en faites faire des paquets qui doivent tous compléter le nombre 13, en comptant les as pour 1, les figures pour 10, et les autres pour leur valeur; les paquets de cartes doivent être masqués, en ayant leurs couleurs tournées sur le plat de la table, et vous devez vous cacher pendant qu'on fait l'opération.

La personne qui fera les paqnets prendra, par exemple pour première carte, un as qui vaut 1 point; elle poseracet as sur la table, en cachant le point; elle mettra par-dessus 12 cartes qu'elle prendra indifféremment pour compléter le nombre 13, ayant également soin de masquer les points. Pour le second paquet, si la première carte qu'elle prendra est une figure ou un dix, elle mettra, dans le même ordre que dessus, 3 autres cartes pour faire le nombre 13, ainsi de suite jusqu'à la fin; et lorsqu'il ne se

trouvera pas assez de cartes pour composer un dernier paquet, la personne laissera les cartes sur la table.

Cela étant fait, vous vous approchez et vous voyez combien il y a de paquets; vous en mettez toujours mentalement 4 à part, et vous multipliez les autres restans par 14, auquel nombre vous ajoutez 4, pour les 4 paquets que vous avez mis à part, et vous y ajoutez de plus le nombre des cartes qui restent sur la table, s'il s'en trouve de reste, car quelquefois il n'en reste pas, quoiqu'il y ait 8 paquets; mais s'il ne se trouve que 4 paquets, sans qu'il reste de carte, les 4 as sont alors dessous, ce qui fait 4 points; ou s'il n'y avait encore que 4 paquets, et qu'il restât quelques cartes, il faut pour lors compter autant de points que de paquets, et y ajouter 1 pour chaque carte restante.

AUTRE MANIÈRE.

Deviner les points qui se trouveront sous trois ou quatre paquets qu'on aura faits d'un jeu de piquet, composé de 32 cartes.

Pour faire ce tour, il faudra se comporter comme au précédent, excepté que les as seront

comptés pour onze, les figures pour dix, et les autres cartes pour leur valeur; et s'il ne se trouve que trois paquets sur la table, vous ajouterez 16 au nombre des cartes qui resteront; cette addition sera pour lors le nombre des points des trois cartes qui sont sous les paquets. Mais s'il se trouvait quatre paquets, il faudrait, au lieu de 16, ajouter 32 au nombre des cartes retranchées; ce qui fera pareillement le nombre des points des quatre cartes. Observez qu'au lieu de faire compter jusqu'à 13 pour chaque paquet, comme on a fait au tour précédent, on devra compter jusqu'à 15.

LA PROMENADE DES DAMES.

Pour faire ce tour, il faut éparpiller un jeu de piquet sur une table, et relever, le plus promptement possible, les cartes dans l'ordre qui suit; savoir; une dame, un valet, un as, un trefle, un pique, un cœur, un carreau et un roi; vous continuez à les relever ainsi jusqu'à la fin. Lorsque vos cartes sont toutes relevées, vous les rangez à couvert sur la table, les unes après les autres, de manière à former huit tas séparés, et composés chacun de quatre cartes; observez que lorsque les huit premières cartes

sont posées sur la table, vous recommencez à mettre les suivantes sur la première carte jusqu'à la huitième, et toujours dans le même ordre jusqu'à la fin.

Lorsque vous voulez retourner les paquets de cartes pour faire voir qu'ils ne sont chacun composés que de cartes pareilles et analogues au discours que vous allez faire, vous commencez d'abord par le premier tas, et vous dites : Quatre dames, voulant aller à la promenade, appelèrent leurs quatre valets (retournez le tas suivant), pour qu'ils préparent les quatre ânes (retournez le tas) pour qu'elles puissent les monter; ces dames étant parties, elles s'arrêtèrent en route pour entrer dans un jardin, afin d'y cueillir des fleurs (retournez); voulant cueillir ces fleurs, elles furent tellement piquées (retournez), qu'elles auraient infailliblement mis le cœur sur les carreaux (tournez), si quatre cavaliers (tournez) qui arrivèrent fort à propos, ne les eussent secourues.

LA LIMONADIÈRE ET LES TROIS ESPIÈGLES.

Vous prenez trois valets d'un jeu de cartes, ainsi que la dame de cœur et vous les mettez à

découvert sur la table; vous placez ensuite le quatrième valet sur le dessus du jeu, et vous dites en montrant les trois valets qui sont sur la table, voici trois petits gaillards qui ont chacun dérobé de l'argent chez leurs parens; la somme se monte en tout à quarante sous, et comme ils se croyent fort riches, ils projettent ensemble de faire l'école buissonnière et d'aller au café l'après midi pour s'y bien régaler; ils y vont effectivement et après y avoir pris du café, de la liqueur, de la biere, des glaces, des biscuits et des macarons, ils demandent à la maîtresse combien ils doivent; on leur dit que la dépense se monte à cinq livres, les voilà donc fort embarrassés pour le payement, puisqu'ils n'ont que quarante sous. Après s'être concertés pour savoir quel parti prendre, ils résolurent de s'en aller sans payer, et de prendre chacun une route différente; ils appelèrent pour cet effet la limonadière et lui dirent d'aller à la cave pour leur chercher une bonne bouteille de biere, et tandis qu'elle est à la cave, le premier se sauve à droite, (on met le premier valet sous le jeu), le second se sauve à gauche, (on place le second au milieu du jeu), et le troisième prend une route opposée aux deux premiers, (on met ce troisième valet

sur le dessus du jeu) ; la limonadière de retour de la cave fut bien surprise de voir que ces trois petits compères s'étaient sauvés sans payer ; elle résolut en conséquence de se mettre à leur poursuite : on met pour lors la dame de cœur sur le dessus du jeu, on fait ensuite couper plusieurs fois et en ouvrant le jeu, on fait voir que cette femme a attrapé mes trois petits fripons, et qu'elle se trouve au milieu d'eux, elle les fait conduire chez leurs parents qui payent la dépense ; et qui leur donnent à chacun, pendant huit jours de suite, le fouet pour leur apprendre à filouter.

LES TROIS TAS DE CARTES.

Manière de deviner entre plusieurs cartes celle qu'on aura pensée.

Il faut pour faire ce jeu, que le nombre des cartes soit divisé par 3, et pour le faire plus facilement encore, qu'il soit impair.

La première condition au moins étant supposée, on fera penser une carte ; puis les tournant du côté du blanc, on les retournera par ordre, en les disposant en trois tas, en sorte que la première du jeu soit la première du premier tas,

la deuxième la première du second tas, la troisième la première du troisième tas, puis la quatrième la seconde du premier tas, et ainsi de suite. La personne qui a pensé une des cartes, doit être attentive à les voir passer; et on lui demandera, les tas étant achevés, dans lequel se trouve la carte pensée. On relevera donc les tas en les mettant l'un sur l'autre et en observant que celui où est la carte cherchée doit être toujours au milieu; après quoi, retournant le jeu, on fera de nouveau et de la même manière trois tas, et l'on demandera encore dans lequel est la carte pensée. Ce tas étant connu, on le placera, comme ci-devant, entre les deux autres, et l'on formera trois nouveaux tas; après quoi on demandera encore dans lequel est la carte pensée. Alors on relevera pour la troisième et dernière fois les tas, en mettant au milieu celui où est la carte; et en tournant le jeu du côté du blanc, on retournera les cartes jusqu'au nombre qui est la moitié de celles du jeu, par exemple la douxième, s'il y en a 24: cette douxième carte sera, dans ce cas la carte pensée. Si le nombre des cartes est à la fois impair et divisible par 3, comme 15, 21, 27 etc. le jeu en sera plus facile encore, car la carte pensée sera toujours celle du

milieu du tas où elle se trouvera la troisième fois, de manière qu'il sera facile de la reconnaître sans compter les cartes : car en faisant pour la troisième fois les tas, il sera aisé de se souvenir des trois cartes qui seront au milieu de chacun d'eux. Supposons, par exemple, que la carte du milieu du premier tas soit l'as de cœur, celle du second le roi de cœur, et celle du milieu du troisième le valet de pique ; il est évident que, lorsqu'on vous dira que le tas où est la carte cherchée est le troisième, vous saurez aussitôt que cette carte est le valet de pique. Vous pourrez donc faire mêler les cartes sans y toucher davantage ; et en les parcourant pour la forme, vous nommerez le valet de pique lorsqu'il se présentera.

L'AUBERGE ET LES VOYAGEURS.

QUATRE jolies femmes voyageant ensemble, arrivèrent sur le soir dans un petit bourg, où il n'y avait qu'une seule auberge ; elles furent donc obligées d'y aller pour y passer la nuit. L'hôte les reçut on ne peut mieux, et leur fit préparer un bon souper ; mais il ne put leur donner pour coucher qu'une chambre dans laquelle étaient quatre lits, car c'était tout son garni pour le mo-

ment; ces dames ayant besoin de repos se hâtèrent donc de souper et furent promptement se coucher; quelques instans après leur coucher quatre dragons qui allaient en semestre, arrivèrent aussi dans l'auberge, ils demandèrent à souper et à coucher; mais l'hôte leur dit qu'il pouvait bien leur donner à souper et qu'il lui était impossible de leur donner des lits, attendu qu'il n'avait qu'une seule chambre dans laquelle il y avait quatre lits, mais que chacun des lits était occupé par des dames qui venaient d'arriver. Les dragons prirent le parti d'envoyer l'hôte pour prier ces dames de vouloir bien leur céder deux lits; les dames après beaucoup de difficultés s'y déterminèrent pourtant, et les dragons étant montés dans la chambre, ils remercièrent ces dames, et leur tinrent les propos les plus agréables; la conversation fut si intéressante et si persuasive que ces dames ne refusèrent point de partager chacune leur lit avec les dragons, qui ne tardèrent pas à se coucher et à donner des preuves plus convaincantes de leur amabilité, et tandis qu'ils s'efforçaient à témoigner leur reconnaissance, quatre jeunes religieuses vinrent pour loger dans cette auberge : l'hôte leur observa qu'il ne pouvait leur donner à cou-

cher, qu'il leur donnerait volontiers, à souper et que si elles voulaient passer la nuit dans des fauteuils, elles en étaient bien les maîtresses. Ces pauvres religieuses qui étaient bien fatiguées se désespéraient d'être obligées de passer ainsi la nuit : leurs plaintes furent entendues par les dames et les dragons qui résolurent ensemble de donner une place dans leurs lits à chacune de ces femmes ; elles appelèrent en consequence l'hôte pour le charger de leur en faire la proposition, ce dont il s'acquitta et les détermina à accepter; mais à peine furent elles couchées que quatre officiers arrivèrent dans l'auberge pour y loger aussi. L'hôte leur fit la même observation qu'il avait fait aux religieuses, mais ces officiers ne voulurent point entendre raison, ils résolurent d'avoir de gré ou de force des lits. Le tapage qu'ils faisaient à ce sujet détermina les quatre dragons à descendre pour mettre le bon ordre et pour rétablir la tranquillité ; mais quelle fut leur surprise lorsqu'ils reconnurent que ces officiers étaient de leur corps ; alors ils changèrent de ton et offrirent à leurs officiers de partager leurs lits en leur disant qu'ils y trouveraient chacun une compagne. Les officiers enchantés de l'aventure, acceptèrent avec plaisir la propo-

sition d'un si charmant quatuor; ils firent venir de la liqueur, et après avoir bien bu avec leurs dragons, ils furent tous se coucher. Un voisin de l'auberge qui en voulait à l'hôte, avait examiné ce qui se passait dans la maison; il profita donc de l'occasion pour aller le dénoncer au maire, en lui disant que cet homme faisait de son auberge un mauvais lieu et qu'il fournissait aux voyageurs qui allaient chez lui des femmes publiques. Cette dénonciation obligea le maire à se transporter à l'auberge pour y faire sa visite, mais l'hôte qui avait été prévenu de son arrivée, en fit part aux dragons et aux dames qui pour l'obliger, se placèrent de manière que lorsque le maire entra dans la chambre, il trouva dans chaque lit des personnes du même sexe, ce qui l'obligea à se retirer sans pouvoir rien dire, mais lorsqu'on fut assuré de son départ, les dames et les militaires se remirent ensemble dans le même ordre qu'ils étaient auparavant et la nuit fut des plus agréables pour tout le monde.

Le petit discours ci-dessus énoncé, suffit pour démontrer l'ordre des cartes; comme chaque lit se trouve placé à chaque coin de la chambre, il faut d'abord y mettre les quatre dames, ensuite les quatre valets, puis les quatre religieuses

et enfin les quatre officiers, ce qui forme quatre paquets de cartes découvertes et différentes les unes des autres. Lorsque le maire vient pour faire sa visite, vous relevéz chacun de ces paquets l'un sur l'autre vous donnez plusieurs fois à couper, et les cartes étant couvertes, vous les replacez l'une après l'autre dans chaque lit et vous les retournez pour faire voir qu'elles sont alors de pareille qualité dans chaque lit, et après le départ du maire, vous les relevez encore comme auparavant, et les replacez l'une après l'autre dans les lits, et en les retournant, vous faites voir qu'ils se sont remis ensemble comme ils étaient en premier lieu.

LES TRENTE CARTES.

MODÈLE.

1, 2, 4, 6, 8, 10.
3, 11, 12, 14, 16, 18.
5, 13, 19, 20, 22, 24.
9, 15, 21, 25, 26, 28.
9, 17, 23, 27, 29, 30.

Pour deviner douze ou quinze lots de cartes qui auront été pensées par douze ou quinze personnes. Il faut d'abord ôter deux cartes d'un jeu

de piquet et disposer ensuite sur une table les trente autres cartes en quinze lots composés de deux cartes chaque; cela étant fait, vous dites à douze ou quinze personnes de retenir chacune séparément un lot de cartes et lorsqu'ils sont retenus, vous relevez ces lots les uns sur les autres et vous les arrangez dans l'ordre conforme au modèle ci-dessus, c'est-à-dire que vous mettez la première et la seconde carte au numéro 1 et 2 la troisième au n.° 3, la quatrième au n.° 4, la cinquième au n.° 5, et la sixième an n.° 6, ainsi de suite jusqu'au n.° 10; vous mettez la onzième et la douzième à côté l'une de l'autre comme vous avez fait pour la première et la deuxième, et vous continnez de placer les autres comme en premier lieu, et vous observez de faire de même jusqu'à la fin, ce qui forme un carré de six colonnes contenant cinq cartes chaque; vous dites ensuite aux personnes qui ont retenu des lots, de marquer les unes après les autres avec les deux cartes restantes, les colonnes dans lesquelles leurs cartes se trouvent et lorsqu'elles sont indiquées, vous suivez l'ordre des numéros qui composent le carré: ils vous indiqueront les cartes qu'on a pensé.

CARTES CHANGEANTES.

On voit quelquefois, dans les mains des faiseurs de tours, la même carte se changer en une autre. Ils ont différens moyens pour exécuter cette récréation, qui consiste dans une grande subtilité.

1°. Il faut avoir dans le jeu une carte qui soit double ; par exemple, un roi de pique que l'on place dessous le jeu : on met au-dessous de ce roi une carte quelconque, comme un sept de cœur, et dessus le jeu le second roi de pique ; on mêle le jeu sans déranger ces trois cartes ; et montrant le dessous du jeu ; on fait voir à une personne le sept de cœur ; on le retire avec le doigt qu'on a eu soin de mouiller, et feignant alors d'ôter ce sept de cœur, on ôte le roi de pique, et le posant sur la table, on dit à cette même personne de couvrir avec sa main ce prétendu sept de cœur ; on mêle une seconde fois le jeu, sans déranger la première et la dernière carte, et ayant fait passer sous le jeu le second roi de pique, on le montre à une autre personne, en lui demandant quelle est cette carte : on la retire avec le doigt, et on ôte le sept de cœur

qu'on lui fait couvrir. On commande au sept de cœur, qu'on croit être sous la main de la première personne, de passer sous celle de la seconde, et réciproquement au roi de pique, qui paraît avoir été mis sous la main de la seconde personne, de passer sous celle de la première; on fait lever les mains et remarquer que le changement s'est fait. Les deux cartes semblables, et l'attention qu'on a de faire remarquer à la seconde personne le roi de pique, font paraître cette récréation assez extraordinaire.

CARTE LARGE ou LONGUE.

Cette carte, qui est plus large ou plus longue que les autres, est d'un secours infini pour faire les tours de cartes; on la nomme clé, parce qu'elle sert à vous indiquer les cartes que vous faites placer dessous, après qu'elles ont été tirées du jeu. On peut aussi faire tirer cette carte large, et la faire changer à commandement, ainsi que vous allez le voir dans le tour qui suit:

1°. On fait tirer adroitement à une personne cette carte longue que l'on connaît, et on lui donne le jeu à mêler; ensuite on lui propose ou

de lui nommer sa carte, ou de la couper, ou de la reconnaître au tact ou à l'odeur, si elle a été remise ou non dans le jeu; ou enfin, de mettre le jeu dans la poche de quelqu'un de la compagnie, et de la prendre dans sa poche. Comme c'est la seule qui déborde du jeu, il est aisé de la reconnaître au tact.

On peut faire tirer cette même carte à différentes personnes tour à tour, pourvu qu'elles ne soient point l'une auprès de l'autre; après avoir bien mêlé le jeu, on tire la carte longue, accompagnée d'autant de cartes qu'il y a de personnes qui l'ont tirée; on montre alors toutes ces cartes, en demandant en général si chacun y voit sa carte; celles qui les ont tirées répondent que oui, attendu qu'elles voient toutes cette même carte longue; alors on les remet dans le jeu, et coupant à la carte longue, on montre à une d'elles la carte de dessous le jeu, en lui demandant si c'est sa carte; elle répond qu'oui: on donne un coup de doigt; on la montre à une seconde personne, qui répond de même, et ainsi à toutes les autres personnes, qui croient que cette même carte change au gré de celui qui fait cette récréation, et ne s'imaginent pas qu'elles ont toutes tiré la même carte.

LES VINGT CARTES.

Il faut avoir vingt cartes, qu'on met deux à deux sur la table ; on dit à plusieurs personnes d'en retenir secrètement chacune deux, c'est-à-dire un des dix tas de deux cartes que l'on a faits ; on reprend ensuite tous ces tas ; on les met l'un sur l'autre sans les déranger : on dispose les cartes sur la table, par la règle de ces quatre mots :

M	*u*	*t*	*u*	*s.*
1	2	3	4	5
D	*e*	*d*	*i*	*t.*
6	7	8	9	10
N	*o*	*m*	*e*	*n.*
11	12	13	14	15
C	*e*	*c*	*i*	*s.*
16	17	18	19	20

Le premier tas de deux cartes se met aux numéros 1 et 13, représentés par les deux *m m* ; le second aux numéros 2 et 4, représentés par les deux *u u* ; le troisième aux numéros 3 et 10, représentés par les deux *t t*, et ainsi de suite, suivant l'ordre des deux lettres qui sont semblables ; et lorsqu'on déclare que les deux cartes

que l'on a pensées sont, par exemple au second rang; on reconnaît que ce sont celles placées aux numéros 6 et 8. Si on vous dit qu'elles sont au second et quatrième rangs, vous voyez de même que ce sont celles placées aux numéros 9 et 19, attendu que ces quatre mots sont composés de vingt lettres, dont chacune d'elles en a une semblable; ces mots ne sont employés que pour soulager la mémoire; on pourrait en trouver d'autres qui produisissent le même effet.

LES QUATRE DAMES INSÉPARABLES.

On prend quatre dames : dessous la dernière on met deux autres cartes indifférentes que l'on cache exactement; ensuite on montre les quatre dames, et on met ces six cartes sur le jeu; on prend une dame que l'on met dessous; une des cartes indifférentes que l'on met vers le milieu du jeu, l'autre que l'on place de même, et on fait voir qu'il reste une dame dessus; on fait couper, et comme il est resté trois dames dessus le jeu, les quatre dames se trouvent alors réunies ensemble au milieu du jeu.

LES CARTES ET LE MOUCHOIR.

Trouver dans un jeu plusieurs cartes tirées par differentes personnes, après avoir fait couper le jeu et l'avoir fait couvrir d'un mouchoir.

Faites tirer plusieurs cartes à différentes personnes, et faites-les mettre à chaque fois sous la carte large en faisant couper toutes les fois, et en vous ressouvenant de l'ordre qu'elles suivent, ainsi que des personnes auxquelles elles appartiennent; mettez ensuite le jeu sous un mouchoir et après avoir coupé à la cle, vous demandez aux personnes à quel nombre de cartes elles veulent la leur; vous les tirez en conséquence les unes après les autres sans vous tromper, puisque vous savez où elles sont placées.

LE DEVIN.

Ce tour de carte se fait à l'aide d'un compère. Vous disposez votre jeu à découvert en trois rangs de cartes; le premier doit être de 12 cartes, et es deux autres rangs de 10 cartes. Le

premier rang comprend les années, le deuxième les mois, et le troisième les jours; vous priez la personne qui vous sert de compère de bien se ressouvenir de cet ordre et d'observer dans quel rang sera la carte que l'on touchera, et de l'indiquer en désignant toujours le numéro de la carte qu'il comptera de droite à gauche.

Vous vous cacherez pour qu'on puisse secrètement toucher une carte, et lorsque vous paraîtrez, le compère qui aura eu soin d'observer si c'est dans les ans, les mois, ou les jours que la carte a été touchée, et qui a dû encore remarquer à quel nombre du rang elle se trouve de droite à gauche, comme il est dit ci-dessus; il vous dira, comme par manière d'acquit, qu'il donne ou 9 ans, ou 6 mois, ou 8 jours pour deviner la carte, ce qui vous indiquera alors que la carte est la neuvième des ans, ou la sixième des mois, ou enfin la huitième des jours.

LE CARRÉ DE CARTES.

FAITES prendre par une personne les quatre as, ainsi que toutes les figures d'un jeu de cartes, et proposez-lui de les arranger de manière que de quelque façon qu'on les prenne,

soit du haut en bas, soit de droite à gauche, soit d'un angle à l'autre, il se trouve dans ces différens sens une carte de chaque série; c'est-à-dire, un pique, un trefle, un carreau et un cœur, et que ce soit toujours par roi, dame, valet et as. Voici la manière dont il faut qu'elles soient arrangées :

MODÈLE.

Valet,	As,	Roi,	Dame.
Carreau,	*Cœur*,	*Pique*,	*Trefle.*
Dame,	Roi,	As,	Valet.
Pique,	*Trefle*,	*Carreau*,	*Cœur.*
As,	Valet,	Dame,	Roi.
Trefle,	*Pique*,	*Cœur*,	*Carreau.*
Roi,	Dame,	Valet,	As.
Cœur,	*Carreau*,	*Trefle*,	*Pique.*

Vous voyez, d'après le modèle ci-dessus, que de tel côté que vous regardiez les cartes, il se trouvera toujours, dans tous les sens possibles, pique, trefle, cœur et carreau, ainsi que roi, dame, valet et as.

LES CARTES PENSÉES.

Plusieurs cartes différentes étant proposées successivement à autant de personnes, pour en retenir une dans sa mémoire, deviner celle que chacune aura pensé.

S'il y a, par exemple, trois personnes, montrez trois cartes à la première, pour en retenir une dans sa pensée, et mettez à part ces trois cartes. Présentez aussi trois autres cartes à la seconde personne, pour en penser une à sa volonté, et mettez aussi à part ces trois cartes. Enfin présentez à la troisième personne trois autres cartes, pour lui faire penser celle qu'elle voudra, et mettez pareillement à part ces trois cartes. Cela étant fait, disposez à découvert les trois premières cartes en trois rangs, et mettez dessus les trois autres cartes, et dessus celle-ci les trois dernières, pour avoir ainsi toutes les cartes disposées en trois rangs, dont chacun sera composé de trois cartes; après quoi il faut demander à chaque personne dans quel rang est la carte qu'elle a pensée : alors il sera facile de connaître cette carte, parce que la carte de la pre-

mière personne sera la première de son rang; de même la carte de la seconde personne sera la seconde de son rang, enfin la carte de la troisième personne sera la troisième de son rang.

Vous pouvez présenter des cartes à quatre ou cinq personnes, en observant de les disposer comme il est démontré ci-dessus.

LA CARTE TROUVÉE A VOLONTÉ.

Faire trouver, au numéro qu'on voudra, une carte secrètement pensée.

Faites mêler un jeu de piquet et dites à une personne de penser une carte au nombre qu'elle voudra, soit dessus ou dessous le jeu; et de se ressouvenir de la carte, ainsi que du quantième où elle l'a pensé : cela étant fait, vous annoncerez d'avance le numéro auquel vous voulez que cette carte se trouve ; vous cacherez, pour cet effet, le jeu, et vous retirerez de dessous le jeu le nombre de cartes que vous avez indiqué, moins une; ensuite vous compterez les cartes de dessus le jeu, à partir du numéro que la personne a pensé, jusqu'à celui que vous avez indiqué.

Si la personne a pensé sur le dessus du jeu, vous passerez alors les cartes en dessous, dans le même ordre qu'il est dit ci-dessus, et vous compterez pour lors de dessous le jeu; c'est pourquoi il faut demander si c'est dessus, ou dessous, qu'on a pensé la carte.

LES SEIZE CARTES.

On disposera seize cartes en quatre rangs, composés de quatre cartes chaque; on priera ensuite une personne d'en penser une dans un des rangs; et lorsqu'on saura dans quel rang elle l'a pensé, on levera les rangs les uns sur les autres, en retenant dans sa mémoire à quel rang est la carte pensée : on rangera ensuite les cartes par rangs, composés de quatre cartes chaque, de sorte que chaque carte d'un rang se trouvera dans un autre rang; c'est pourquoi la 1re., ou celle de dessus les cartes levées, se trouvera au premier rang, la 2me. au second, la 3me. au troisième, et la 4me. au quatrième : par ce moyen, les quatre cartes qui étaient ensemble au premier arrangement des cartes, se trouveront, à la seconde disposition, dans les quatre rangs; par conséquent si l'on avait mis

le rang dans lequel se trouve la carte pensée au-dessus des autres, on serait assuré que cette carte est la première dans l'un des rangs de la seconde disposition ; il sera donc aisé de la deviner, quand on aura demandé en quel rang elle se trouve après ce second arrangement, puisqu'en effet elle est la première du rang qu'on indique.

LES CARTES VENANTES A VOLONTÉ.

Un Jeu de Cartes étant éparpillé sur une table et couvert d'un mouchoir, faire en sorte que plusieurs personnes vous donnent, sans les voir, celles que vous leur demanderez.

Observez bien la carte de dessous le jeu, ou bien servez-vous à cet effet de la clé; faites bien mêler le jeu, sans perdre de vue l'une ou l'autre de ces deux cartes, que vous ferez passer dessous le jeu; et, posant le jeu sur la table, vous éparpillerez indifféremment les cartes par-dessus celle que vous avez remarquée, sans pour cela la perdre de vue ; vous direz ensuite à une personne de vous donner (sans voir la

carte) telle carte ; ce sera celle que vous avez remarquée que vous nommerez ; et vous direz à une autre personne de vous donner telle carte ; ce sera pour lors celle qu'on vous a remise que vous demanderez, et ainsi de suite pour les autres cartes que vous demanderez à différentes personnes, observant de toujours demander la dernière qu'on vous aura remis ; et lorsque ce sera votre tour à demander une carte, vous prendrez celle que vous avez remarquée, et que vous avez demandée en premier lieu, et qui n'a point été prise, puisqu'on vous a donné une autre carte en sa place ; vous arrangez ensuite les cartes par ordre, et vous faites voir que ce sont réellement toutes celles que vous avez demandées.

LA CARTE ET LES YEUX BANDÉS.

Pour trouver, avec la pointe d'une épée ou d'un couteau, une carte secrètement tirée d'un jeu, après qu'elle y aura été remise, et qu'on aura coupé plusieurs fois le jeu, quoiqu'on ait les yeux bandés.

Faites tirer une carte qu'on placera ensuite dans le jeu sous la clé ; vous ferez couper plu-

sieurs fois, et vous ferez ensuite revenir cette carte sur le dessus du jeu, en coupant vous-même à la clé; vous ferez après cela trois tas de cartes, en remarquant sur quel tas elle se trouvera; vous vous bandez la vue d'un mouchoir, en vous ménageant un peu de clarté; vous demandez une épée ou un couteau, et vous priez une personne de vous conduire la main sur chacun des tas, que vous éparpillez indifféremment, en observant toujours la carte qu'on a tirée, et, après plusieurs simulacres, vous la tirez du jeu pour la faire voir.

LES CARTES PAIRS ET IMPAIRS.

Pour deviner deux Cartes que deux personnes ont secrètement tirées d'un jeu.

On sépare les cartes par pair et impair; et pour cet effet l'as vaut 1, le roi 4, la dame 3 et le valet 2. Les autres cartes valent leur valeur. Lorsqu'on a mis les pairs ensemble, et les impairs également ensemble, ce qui fait deux paquets, on fait tirer une carte d'un paquet à une personne; et si elle la tire dans le paquet pair, on la fait mettre dans celui impair, et celle qu'on aura tirée du paquet impair se met-

tra dans celui pair ; ensuite on examinera chaque paquet, et il sera facile de reconnaître celle qui aura été mise dans le paquet, attendu qu'elle sera différente, soit pour le nombre pair ou impair.

LE SORCIER.

Manière de nommer toutes les Cartes d'un jeu de Piquet sans les voir, quoique le jeu ait été coupé plusieurs fois.

Vous arrangerez les cartes dans l'ordre qui suit, savoir : dix, neuf, roi, un valet, huit, dame, il restera quatre sept à la fin et vous suivrez les couleurs pique, trefle, cœur et carreau.

Votre jeu étaut ainsi préparé, vous le faites couper plusieurs fois, et en relevant les cartes vous jetez un coup d'œil sur la carte de dessous pour en connaître la qualité ; elle vous indiquera quelle est la carte qui doit être sur le dessus du jeu ; vous tirerez donc cette carte de dessus, en la nommant et vous appellerez successivement toutes les cartes les unes après les autres, jusqu'à la fin du jeu. Vous pouvez encore, après avoir remis les cartes dans le même ordre que dessus, faire une autre récréation ; vous présenterez le

jeu à une ou plusieurs personnes pour qu'elles tirent une carte à leur volonté, et ouvrant le jeu à l'endroit où la carte aura été tirée, vous tiendrez la partie de dessus dans la main droite, vous toucherez du doigt de cette même main, la carte tirée, et sous prétexte de sentir votre doigt, vous regarderez la carte qui se trouve au-dessus de celle tirée, elle vous indiquera suivant l'ordre des cartes ce qu'elle est; si on en fait tirer plusieurs, on pourra les écrire les unes après les autres et les nommer ensuite, en priant les personnes qui les ont cachées dans leurs mains de les faire voir.

LA CARTE RETROUVÉE DANS LE JEU.

Pour trouver une Carte qu'une personne aura secrètement tirée d'un jeu, après l'avoir fait mettre dessus ou dessous le jeu.

PRENEZ un jeu de cartes que vous mêlerez bien, et en le mêlant, remarquez la carte qui se trouvera dessus, ou dessous le jeu; faites ensuite tirer une carte que vous ferez mettre à votre volonté dessus ou dessous, selon la carte que vous aurez remarqué; vous ferez couper plu-

sieurs fois et vous connaîtrez la carte qu'on a tirée; en étalant le jeu sur la table, car elle sera à gauche après la carte remarquée, si c'est la carte de dessus, et à droite si c'est celle de dessous : c'est pourquoi vous observerez si vous la faites mettre dessus ou dessous.

LES DEUX PAQUETS DE SEPT.

Vous prendrez les quatre sept d'un jeu de cartes et sept autres cartes indifférentes, vous poserez les quatre sept ensemble sur la table, ayant les couleurs cachées, vous poserez de même les sept autres cartes, ce qui fera pour lors deux paquets, et lorsque vous voudrez faire toucher un de ces deux paquets par quelqu'un, vous direz à une personne, je veux qne M. touche le paquet de sept, et quand le paquet est touché, vous faites nommer le paquet que vous avez dit qu'on toucherait, et vous faites voir que ce paquet est réellement composé de sept : il est donc impossible de se tromper, puisqu'il y a quatre sept d'un côté, et sept cartes de l'autre, ce qui fait toujours sept, n'importe quel paquet on touche.

LES SEPT CARTES.

Pour tourner sept Cartes, en comptant sept par sept.

On forme un cercle composé de quatorze cartes : pour les tourner sept par sept, il faut faire attention par quelle carte on commence ; on compte sept et à la septième on tourne la carte, on recommence à compter sur la carte retournée, et au septième point on tourne une autre carte, et lorsqu'on aura tourné celle par où on a commencé, on la sautera commençant à compter sur celle qui vient à la suite, et on continue comme au commencement ; ce jeu donne de l'occupation à beaucoup de personnes.

LES QUATRE TIERCES AU ROI.

Prenez les quatre tierces au roi d'un jeu de cartes, faites quatre rangs composés de quatre cartes, n'importe lesquelles vous mettrez l'une après l'autre, pourvu que le premier rang commence par pique, trefle, cœur et carreau ; au second rang vous observerez que le premier finit par carreau, c'est pourquoi vous le commence-

rez par carreau, pique, trefle et cœur; le troisième rang commencera par cœur, carreau, pique et trefle. Les cartes étant ainsi disposées, vous les relevez les unes sur les autres, lot par lot, en commençant par la droite, et vous les arrangez la figure couverte, en quatre rangs de trois cartes chaque, et vous les tournez pour faire voir les quatre tierces de pareille qualité.

LA CARTE ET L'ŒUF.

Pour faire trouver, dans un Œuf que l'on fera casser, une Carte tirée d'un jeu, après qu'elle aura été brûlée.

Vous prenez un œuf auquel vous faites un petit trou par le bout le plus pointu, vous dédoublez une carte que vous avez soin de remarquer, et vous la roulez bien serrée pour la faire entrer dans l'œuf, sans qu'il soit vuidé; vous bouchez bien le trou avec de la cire ou du blanc détrempé et vous renfermez cet œuf ainsi préparé dans une boîte de fer blanc, pour vous en servir au besoin.

Lorsque vous voulez faire le tour, vous faites tirer forcément une carte pareille à celle qui est dans l'œuf; vous demandez ensuite des œufs, et

vous en faites choisir un par une personne de la société ; vous lui faites mettre cet œuf dans une petite boîte toute semblable à celle dans laquelle se trouve votre œuf préparé ; vous escamotez sans qu'on s'en aperçoive, cette seconde boîte, pour mettre en sa place la première boîte ; vous faites ensuite brûler la carte qu'on a tirée, et prenant l'œuf préparé en le tenant par les deux bouts, vous le faites casser par le milieu, vous en retirez la carte sans cependant la donner à visiter.

LA CARTE AU PLANCHER.

Une Carte ayant été tirée d'un jeu et remise dans le jeu qu'on aura fait couper plusieurs fois, faire voir cette Carte attachée au plancher.

Vous avez dans une petite boîte, un peu de colle ou de pommade que vous prenez au bout du petit doigt de la main droite, lorsque vous voulez faire le tour.

Vous faites tirer une carte et vous la faites placer sous la carte longue ; vous faites couper plusieurs fois, et vous coupez vous-même, pour faire venir cette carte sur le dessus du jeu, puis en

faisant voir la carte de dessous et en demandant si c'est la carte qu'on a tirée, vous mettez aussitôt la pommade sur la carte de dessus, et comme on vous dit que la carte de dessous n'est pas celle qu'on a tirée, vous jettez le jeu au plancher en ordonnant que la carte tirée s'y trouve attachée.

LA CARTE CHANGÉE EN FLEUR ET EN OISEAU.

Faire changer une Carte tirée d'un jeu, en Fleur et en Oiseau, en la faisant revenir à chaque changement dans sa première forme.

Ayez un jeu de cartes, au milieu duquel soit une carte plus large que les autres (par exemple) un valet de pique; placez sous ce valet un sept de carreau, et sous ce sept un dix de trefle; disposez sur le dessus du jeu différentes cartes semblables à ces deux dernières, et d'autres sur lesquelles soient peintes fleur et oiseau, en observant l'ordre indiqué ci-après.

Première carte. . un oiseau.

2 . . . . un sept de carreau.

3 . . . . une fleur.

4 . . . . un autre sept de carreau.

Cinquième carte. un oiseau.

6 . . . . un dix de trefle.

7 . . . . une fleur.

8. . . . . un autre dix de trefle.

Sept à huit cartes indifférentes ; le valet de pique carte large, le sept de carreau et dix de trefle, et le reste toutes cartes indifférentes.

On fait tirer à deux personnes différentes, les deux cartes qui sont sous la carte large ; c'est-à-dire le sept de carreau et le dix de trefle ; on prend le jeu dans la main gauche, on l'ouvre à l'endroit de la carte large comme si l'on ouvrait un livre, et on dit à celle qui a tiré le sept de carreau de le placer dans l'endroit ouvert ; on la fait ensuite souffler sur le jeu, et sans le fermer, on fait au même instant glisser sur cette carte, la carte qui est sur le jeu et sur laquelle est peint un oiseau ; on dit alors à cette personne de regarder sa carte, et on lui fait observer ce changement ; on la lui fait remettre, et la faisant souffler une seconde fois sur le jeu, on y fait alors repasser le sept de carreau, qui se trouve sur le dessus du jeu, et on lui fait voir que sa carte est revenue ; on agit de même pour la faire de nouveau changer en fleurs et revenir en son état naturel ; enfin, on fait la même chose

avec la seconde personne qui a tiré le dix de de trefle.

Nota. Tout l'artifice consiste à faire glisser avec le doigt mouillé la carte qui est au-dessus du jeu, et à la mettre toujours sous la carte large, ce qui est très-facile. On doit observer qu'il ne faut pas quitter la partie du jeu que l'on tient dans la main : cette récréation demande très-peu d'adresse, et se trouve par là très-facile à exécuter.

LA SENTINELLE.

On a posé une sentinelle sur un pont, en lui consignant (sous peine d'être pendu), de laisser passer tous ceux qui diraient la vérité et de jetter tous ceux qui ne la diraient pas dans la rivière. Un instant après un homme passe et lui dit : tu me jetteras dans l'eau. Là dessus la sentinelle est fort embarrassée, car si elle jette cet homme dans la rivière, elle manquera à sa consigne, en jettant un homme qui a dit la vérité, et si elle le laisse passer sans le jetter dans l'eau, elle fait grâce à un homme qui n'a pas dit la vérité, ce qui est également contraire à sa consigne; c'est pourquoi on demande par quel moyen (et il en est un) la sentinelle peut éviter la potence sans déserter et sans demander grace.

RÉPONSE.

Le factionnaire n'a qu'un moyen de ne pas mourir à la potence; c'est de se jetter lui même dans la rivière avec une pierre au cou. On me dira peut-être que cette solution n'est point satisfaisante, tant pour celui qui propose, que pour la sentinelle. J'en conviens; mais la consigne qu'on suppose à ce dernier, étant souverainement injuste, le soldat est censé condamné d'avance à la mort sans l'avoir mérité, et puisque la question est absurde, il n'est pas étonnant qu'on en donne une solution peu satisfaisante.

LE FANTOME.

Faire paraître, à une personne enfermée dans une chambre, ce que quelqu'un désirera.

CET amusement se fait par intelligence avec une personne de la compagnie.

Convenez secrètement avec une personne de la compagnie, que lorsqu'elle sera enfermée dans une chambre voisine, et qu'elle vous entendra frapper un coup, cela lui désignera la

lettre A ; que si vous en frappez deux, ce sera la lettre B, et ainsi de suite suivant l'ordre des vingt-quatre lettres de l'alphabet ; proposez ensuite de faire voir à la personne qui voudra s'enfermer dans une chambre voisine tel animal qu'une autre de la compagnie désirera, et afin qu'une autre personne que celle avec laquelle vous vous entendez ne vienne à s'offrir, annoncez qu'il faut que celle qui va y entrer soit bien hardie, sans quoi elle ne doit pas s'y exposer ; la personne convenue s'offrira ; alors ayant allumé une lampe qui répande une clarté lugubre, donnez-la lui en lui disant de la mettre au milieu de la chambre, et de n'avoir aucune frayeur de ce qu'elle verra.

La personne étant enfermée dans la chambre, vous prendrez un quarré de papier noir avec un morceau de crayon blanc, et vous proposerez à une personne d'y écrire le nom de l'animal qu'elle souhaite qu'on voie ; vous reprendrez ce papier pour le brûler à une lampe, et vous mettrez sa cendre dans un mortier sur lequel vous jetterez une poudre à laquelle vous attribuerez beaucoup de vertu, vous lirez ce qui aura été écrit, qu'on suppose ici être un coq ; alors prenant un pilon, comme pour triturer le

tout dans le mortier, vous frapperez trois coups pour désigner à la personne cachée la lettre C, et vous ferez ensuite quelques roulades avec le pilon pour l'avertir qu'il n'y a plus de coups à donner; vous recommencerez ensuite à frapper dix-neuf coups pour désigner la lettre O, et vous répéterez la roulade, et ainsi de suite; vous demanderez ensuite à la personne ce qu'elle voit; elle ne répondra pas d'abord, afin de faire croire qu'elle s'est effrayée; enfin après plusieurs demandes, elle dira qu'elle voit un coq.

Nota. Pour ne point se tromper dans les lettres, il suffit de part et d'autre de prononcer soi-même les lettres de l'alphabet suivant leur ordre à chaque coup que l'on frappe ou que l'autre entend.

LES PIÈCES CHANGEANTES A VOLONTÉ.

Prenez une pièce de 24 s. et une de six deniers qui soit d'égale grandeur, et les ayant amincies d'un seul de leurs côtés, joignez-les ensemble et rivez-les avec trois ou quatre petites goupilles; ayant été ainsi préparée elle paraîtra

(lorsqu'on la fera voir), être une pièce de 24 s. d'un côté et de l'autre une de six deniers.

Récréation avec cette Pièce.

Ayez deux pièces préparées comme il vient d'être dit, posez-les vers le bas des trois doigts de chaque main et faites observer que vous mettez la pièce de 24 s. dans votre main droite, et celle de six deniers dans votre gauche ; fermez vos deux mains afin que ces pièces ainsi placées se retournent naturellement, et ouvrez-les pour faire accroire que vous les avez fait passer d'une main dans l'autre.

LA FONTE DE L'ÉCU DE SIX LIVRES.

Pour fondre, en apparence, un Ecu de six livres que l'on tient enfermé dans la main, et le faire ensuite revenir dans son premier état.

Prenez du mercure, ou du vif-argent, ce qui est la même chose, amalgamez-le avec des rapures d'étain, ou de plomb jusqu'à ce que cela

forme une pâte un peu solide. (Le mercure dissout ces deux matières), vous prenez de cette pâte environ le poids de l'écu de six livres que vous tenez enfermée dans une petite boîte pour vous en servir au besoin.

Lorsque vous voulez faire le tour, vous mettez d'avance cette pâte dans la main gauche sans qu'on puisse la voir ; vous demandez ensuite à emprunter un écu de six livres que vous prenez de la main droite, et faisant semblant de le mettre dans la main gauche, vous l'escamotez, et alors le mercure s'échauffant dans votre main tombe goutte à goutte sur la table ; vous le ramassez ensuite pour le remettre dans la main, afin soi-disant de le faire revenir en écu, mais vous escamotez pour lors le mercure et vous faites voir en sa place l'écu de six livres que vous rendez à la personne.

LES NOMS DE VILLES.

1 *Dessus.*	2 *Dessus.*
Avignon.	Belesme.
Lyon.	Paris.
Rouen.	Caen.
Bordeaux.	Hâvre-de-Grâce.
Marseille.	Lizieux.
Toulouse.	Mortagne.
Amiens.	Nogent-le-Rotrou.
Nantes.	Perpignan.
Péronne.	Angers.
Valence.	La Flèche.

1 *Dessous.*	2 *Dessous.*
Valence.	Avignon.
Belesme.	La Flèche.
Chartres.	Bourges.
La-Ferté-Bernard.	Baspaume.
Richelieu.	Blois.
Carcassonne.	Cambrai.
Autun.	Beauvais.
Lamballe.	Landernau.
Melun.	Alençon.
Dunkerque.	Lunéville.

3 *Dessus.*

Coutances.
Mamers.
Bonne Étable.
Remalar.
Le Mans.
Harfleur.
Bayeux.
Chartres.
Bourges.
Étampes.

4 *Dessus.*

Dijon.
Baspaume.
La-Ferté-Bernard.
Senlis.
Versailles.
Maintenon.
Reims.
Saint-Malo.
Aix.
Mâcon.

3 *Dessous.*

Lyon.
Mortagne.
Étampes.
Aix.
Condé.
Toulon.
Huningue.
Rennes.
Essonne.
Elbeuf.

4 *Dessous.*

Rouen.
Nogent-le-Rotrou.
Mamers.
Mâcon.
Fontainebleau.
Francfort.
Cassel.
Valenciennes.
Argentan.
Lille.

5 *Dessus.*

Écouen.
Arras.
Quimpert.
Condé.
Orléans.
Richelieu.
Blois.
Coignac.
Fontainebleau.
Compiègne.

6 *Dessus.*

Francfort.
Cambrai.
Maubeuge.
Carcassonne.
Toulon.
Charleville.
Tarbes.
Vaucouleurs.
Metz.
Troyes.

5 *Dessous.*

Bordeaux.
Perpignan.
Bonne-Étable.
Saint-Malo.
Compiègne.
Metz.
Graveline.
Hennebon.
Meaux.
Calais.

6 *Dessous.*

Marseille.
Angers.
Coutances.
Dijou.
Coignac.
Troyes.
Besançon.
Bruxelles.
Montpellier.
Fécamp.

7 *Dessus.*

Graveline.
Mantes.
Aumale.
Huningue.
Autun.
Langres.
Beauvais.
Cassel.
Besançon.
Cologne.

8 *Dessus.*

Hennebon.
Rennes.
Moulins.
Lamballe.
Morlaix.
Landerneau.
Bruxelles.
Valenciennes.
Granville.
Valognes,

7 *Dessous.*

Toulouse.
Lizieux.
Remalart.
Reims.
Écouen.
Vaucouleurs.
Cologne.
Granville.
Séez.
Nancy.

8 *Dessous.*

Amiens.
Hâvre-de-Grâce.
Le Mans.
Maintenon.
Arras.
Tarbes.
Mantes.
Valogne.
Falaise.
Joigni.

9 *Dessus.*	10 *Dessus.*
Issoudun.	Joigni.
Melun.	Dunkerque.
Essone.	Calais.
Meaux.	Elbeuf.
Alençon.	Lunéville.
Montpellier.	Nancy.
Séez.	Fécamp.
Argentan.	Lille.
Falaise.	Sedan.
Dreux.	Douay.

9 *Dessous.*	10 *Dessous.*
Nantes.	Péronne.
Caen.	Paris.
Harfleur.	Bayeux.
Versailles.	Senlis.
Quimpert.	Orléans.
Charleville.	Maubeuge.
Aumale.	Langres.
Moulins.	Morlaix.
Dreux.	Issoudun.
Sedan.	Douay.

Rien de plus simple et de plus agréable en même temps que ce tour, il s'agit seulement d'écrire cent noms de villes différentes sur dix cartes qui soient blanches des deux côtés, vous mettez dix noms sur chaque premier côté des cartes, ayant attention que le premier nom qui commence chacun de ces premiers ôtés soit écrit par une lettre majeure, c'est-à-dire que le premier côté commencera par un B, le second par un C, le troisième par un D, ainsi de suite jusqu'au J, qui se trouve être le dixième côté : lorsque ces premiers côtés sont écrits, vous transcrivez ces noms de villes sur le revers des cartes, en observant de transposer les dix premiers noms de la première carte sur le revers des dix autres, c'est-à-dire que chaque revers commencera par un des noms du premier côté jusqu'à la fin de ce côté; les noms du premier côté de la seconde carte se distribueront de même sur le revers des autres côtés en les écrivant sous les premiers noms, ainsi de suite jusqu'à la fin; de sorte que les noms du premier côté de la première carte se trouveront tous être les premiers sur chaque revers des cartes, ceux du premier côté de la seconde carte seront les seconds sur les revers, et toujours de même jusqu'à la fin; vous voyez par

conséquent que, quoique ces cartes contiennent deux cents noms, qu'il n'y en a réellement que cent, attendu la répétition.

Lorsque vous voulez faire le tour, vous présentez à une personne le jeu du côté qui commence par une lettre majeure, en la priant de retenir un nom, et comme ces lettres vous tiennent lieu de chiffres, vous remarquez par quelle lettre majeure commence la carte sur laquelle on retient un nom, c'est-à-dire que si c'est la lettre A, comme cette lettre est la première de l'alphabet et qu'elle remplace le chiffre 1, vous savez alors que tous les noms qui sont sur ce premier côté, sont tous transposés les premiers sur le revers des autres côtés; il en est de même pour les lettres B, C, D, etc., ainsi donc lorsque vous avez remarqué la lettre qui doit vous indiquer à quel rang se trouve sur le revers, le nom que l'on a retenu, vous invitez la personne à dire tout bas à l'oreille d'une autre personne, le nom qu'elle a retenu, vous prenez les cartes et sans qu'on s'en doute, les retournant du côté des revers, vous les présentez ainsi l'une après l'autre à la deuxième personne, pour qu'elle y cherche le nom qu'on vient de lui dire, et quand elle vous montre le côté sur lequel il est écrit, vous le nommez pour lors.

LES ANNEAUX.

Dans un grand nombre d'anneaux, fournis par la compagnie, on fait passer deux rubans, dont on donne ensuite les bouts à tenir à deux des spectateurs : bientôt après, sans endommager les rubans, sans faire passer les anneaux par aucun des bouts, on les dégage des rubans pour les rendre à ceux à qui ils appartiennent.

Pour faire ce tour avec succès, voici comment il faut s'y prendre : mettez d'abord en double un premier ruban, de manière que ses deux extrémités se touchent ; faites-en de même d'un second, après quoi attachez les deux rubans ensemble par le milieu avec un fil de la même couleur. Ceci étant préparé d'avance, quand vous voudrez faire le tour, donnez à un des spectateurs les deux bouts du premier ruban, et à un autre les deux bouts du second ; par ce moyen leurs yeux seront trompés, chacun croira tenir dans sa main les deux extrémités de deux rubans différens ; mais il n'en sera rien, car si dans cette position, ils venaient à tirer bien fort, les deux rubans se sépareraient, et les anneaux tomberaient par terre. Pour éviter cet accident, et pour terminer avec succès, il faut

les prier de se rapprocher l'un de l'autre, de demander à chacun un des bouts qu'ils tiennent, les entrelacer ensemble, comme pour commencer un nœud, et rendre ensuite à chacun d'eux, celui des bouts que l'autre tenait auparavant; par ce moyen, chacun tient alors les deux extrémités des deux rubans différens. La supercherie ne peut alors être apperçue, les anneaux qui n'ont jamais été engagés dans le double ruban, sont enlevés bien facilement, lorsqu'on casse le fil, et le spectateur qui les a cru bien enfilés, est étonné de voir qu'ils n'y sont plus.

On peut au lieu d'anneaux, se servir de clés pour faire ce tour.

L'ANNEAU ET LE BATON.

Faire passer un Anneau dans un Bâton.

Pour faire passer un anneau dans un bâton, vous demandez un anneau; vous mettez cet anneau dans le milieu d'un mouchoir, vous le prenez ensuite avec la main droite, et vous mettez le mouchoir par dessus l'anneau. Vous faites tâter pour faire voir qu'il est dans le mouchoir, puis vous dites: il n'est pas bien comme

cela, il faut le retourner. En même temps vous cognez dessus avec votre bâton, alors vous mettez le bout du bâton par dessous le mouchoir, dont les bouts tombent en bas ; en même temps vous laissez couler l'anneau dans le bâton jusques dans votre main ; vous retirez le bâton de dessous le mouchoir, et vous appuyez le bout du bâton sur la table, pour faire couler la main avec l'anneau dans le milieu du bâton. Vous faites tenir à quelqu'un les deux bouts du bâton et ne quittez point la main droite de dessus l'anneau, vous enveloppez le mouchoir autour de l'anneau, et d'abord qu'il est couvert, vous pouvez ôter votre main ; vous continuerez à envelopper le reste du mouchoir, ensuite vous le retirez de dessus le bâton et l'anneau se trouvera enfilé dans le bâton ; et l'on croira qu'il est passé du mouchoir dans le bâton.

TOUR DE L'ÉCU.

Mettre un petit Ecu sur une table, le couvrir d'un mouchoir, et le faire passer invisiblement dans un Gobelet aù travers de la table.

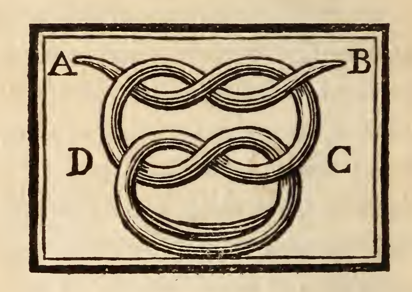
Pour faire ce tour, on substitue au premier écu

un autre écu attaché d'avance à un fil au bout duquel est une épingle pliée en crochet ; ayant accroché l'épingle sous le mouchoir que vous tenez de la main gauche à six pouces au-dessus de la table, en pinçant l'écu substitué, dont vous faites voir la forme au travers du mouchoir, vous tenez de l'autre main sous la table le premier écu sur le bord d'un verre ; laissant alors tomber l'écu de la main gauche, sur une assiette, qui est sur la table, vous lâchez presque dans le même instant l'écu de la main droite dans le gobelet. Le spectateur ayant l'oreille frappée par la chute d'un écu sur l'assietse, et entendant immédiatement après, le son d'un écu, tombant dans un verre, s'imagine naturellement que c'est le même écu ; d'où il conclut qu'il a traversé l'assiette et la table ; vous prenez ensuite le mouchoir par les deux bouts, pour faire voir, en le secouant, qu'il n'y a aucun écu ni dans le mouchoir, ni sur l'assiette ; le spectateur qui ignore que l'écu tombé sur l'assiette tient au mouchoir par un fil, ne fait pas attention qu'on l'a soulevé doucement et très-délicatement, pour l'empêcher de sonner une seconde fois, et qu'en secouant le mouchoir, on ne le montre que d'un côté, pour cacher l'écu qui pend par derrière.

LE DOUBLE NOEUD.

Défaire un double Nœud sans le toucher.

MODÈLE.



APRÈS avoir commencé le nœud comme dans la figure, on le serre un peu, en tirant faiblement les deux bouts supérieurs A et B; ensuite on continue de serrer bien fort, en tirant vigoureusement le bout B et la partie C, premier coin du mouchoir; et comme cette partie B et la partie C appartiennent à un seul et même coin du mouchoir, elles ne peuvent être ainsi tiraillées sans perdre la route tortueuse qu'elles avaient commencé de prendre dans le nœud, pour ne suivre alors que la ligne droite. Cependant la partie D qui avec l'extrémité A, forme le second coin du mouchoir, fait autour du premier coin,

une espèce de nœud coulant, que l'on peut faire glisser facilement avec le pouce et l'index de la main droite, dans l'instant où on l'enveloppe avec le milieu du mouchoir. Pour que la compagnie ne pense point qu'il y ait un nœud coulant, on commence quand on veut exécuter ce tour, par faire deux ou trois nœuds bien réels et bien serrés; on les enveloppe dans le milieu du mouchoir, et on se vante de pouvoir les défaire sans y toucher, en défiant le plus adroit d'en faire autant. Si quelqu'un accepte le défi, on lui prouve alors son imprudence, en lui faisant voir que, pour défaire ces nœuds, une main ne lui suffit pas; mais si tout le monde convient de la difficulté ou de l'impossibilité, on apostrophe quelqu'un de la compagnie, en disant: vous croyez peut-être, M., que le nœud n'y est déjà plus, je vais vous prouver le contraire. Alors on desserre soi-même les nœuds, et la difficulté qu'on a à y parvenir, prouve que dans le premier cas, ce n'était pas un nœud simulé. L'espèce de nœud coulant que l'on fait ensuit en recommençant le tour, ressemblant extérieurement au premier nœud qu'on vient de défaire, est aux yeux des spectateurs, un véritable nœud gordien; il n'est donc pas étonnant que celui qui

le défait en un clin d'œil, et d'un coup de pouce, dans l'instant même où il paraît l'envelopper dans le milieu du mouchoir, obtienne les applaudissemens de toute une compagnie, lorsqu'ensuite il se vante de le défaire sans y toucher, et qu'il se contente de faire secouer le mouchoir pour faire disparaître toutes les traces du faux nœud coulant.

LE CORDON ET LE COUTEAU.

Pour défaire un Cordon enlacé autour du bâton d'une chaise et de la lame d'un couteau, en ôtant seulement le couteau.

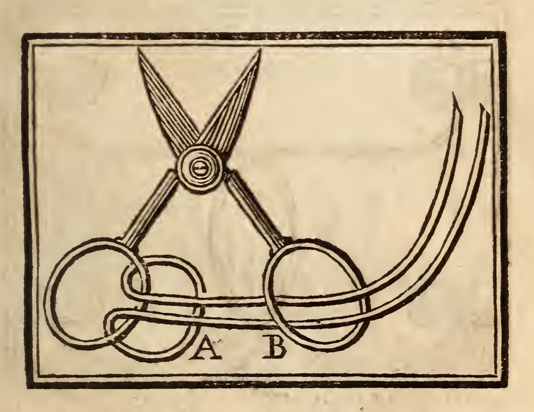
Il faut enfoncer la pointe d'une lame de couteau dans le milieu du bâton d'une chaise et mettre le cordon par derrière, en le croisant par devant sur la lame du couteau; on le croise ensuite sous cette lame pour le faire repasser derriere la chaise et le croiser ensuite de nouveau sur la lame pour le faire repasser sous le couteau et le croiser pareillement pour le prendre derriere le bâton, afin d'ôter le couteau, pour qu'il ne se trouve plus tenir, ni au couteau ni au bâton. Le seule précaution qu'exige ce tour, c'est de toujours faire passer le premier

bout du cordon que l'on croise, sur le second, à chaque fois qu'on le croise, sans jamais le changer de position.

LES CISEAUX ET LE RUBAN.

Pour ôter des Ciseaux noués à un Ruban dont le bout se trouve tenu par une personne, sans qu'elle le quitte.

MODÈLE.



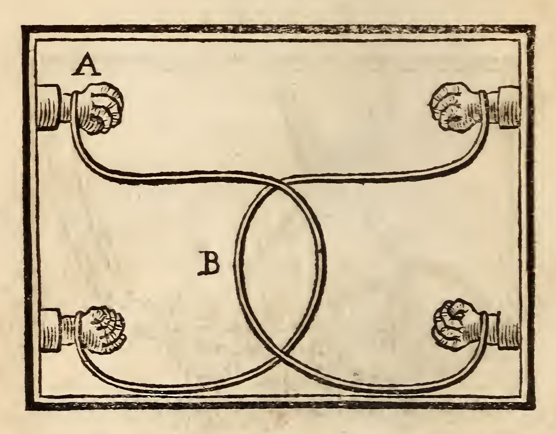
Lorsque les ciseaux sont ainsi noués et qu'une personne tient le bout du ruban, il faut prendre le bout marqué A, pour le faire passer sous l'anneau B, afin de le faire entrer dedans pour le faire sortir ensuite par dessus la branche du mê-

me anneau ; vous allongez pour lors le ruban et vous faites passer la pointe des ciseaux dans le milieu de ce bout. Les ciseaux se trouvent alors dénoués.

LA CHAINE.

Manière de détacher deux personnes attachées ensemble, sans défaire aucun nœud.

MODÈLE.



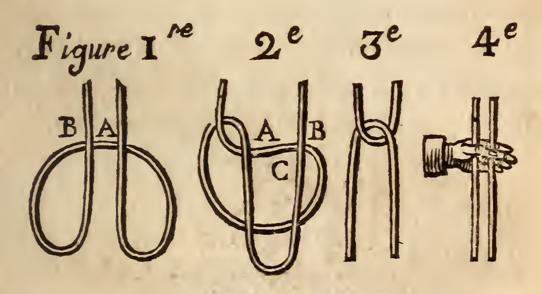
Deux personnes s'étant attachées chacune une corde aux deux poignets, et l'ayant passée l'une dans l'autre comme il est marqué dans la figure ci-dessus, pour les dégager sans rien dénouer, il n'y a qu'à prendre le bout de la corde

à l'endroit marqué B, la porter sur le poignet à l'endroit A et la passer par dedans le lien, ensuite faire passer le poignet dans le bout de la corde, les personnes alors ne seront plus anchaînées. On les détache de même, en passant la corde comme il est indiqué sous les autres poignets.

LA JARRETIÈRE COUPÉE.

Pour couper une Jarretière, et la faire retrouver entière.

MODÈLE.



Vous prenez une jarretière et vous la pliez comme dans la figure premiere ; ensuite vous prenez le milieu de la jarretière à l'endroit A, et vous le portez par-dessus le bout à l'endroit B, et vous le couvrez aussitôt de votre pouce, vous

prenez alors de l'autre main la partie du ruban qui appartient au bout B, en écartant les deux mains, ce qui fait prendre à la jarretière une forme semblable à la figure 2, vous faites pour lors couper cette jarretière à l'endroit A de la même figure et vous lâchez aussi-tôt les bouts B et C, ce qui donne à la jarretière une forme semblable à la figure 3, qui fait pour lors deux parties différentes l'une de l'autre, mais cette séparation se trouve masquée par le pouce de la main gauche, ainsi qu'on le voit à la figure 4. Vous prenez alors les deux bouts d'en haut pour en former un nœud; vous donnez ensuite un des grands bouts à tenir à quelqu'un, en faisant semblant de prendre de la poudre de perlinpinpin, vous faites subtilement glisser le nœud et vous faites voir que la jarretière n'est plus coupée.

L'ÉCU DE SIX LIVRES ET LE BAS.

Un Ecu de six livres étant caché dans l'intérieur d'un Bas, à l'extrémité du pied, qui sera noué avec un ruban au-dessous de l'Ecu, et le haut du Bas étant tenu par une personne, faire sortir l'Ecu, sans faire d'ouverture au Bas.

MODÈLE.



Il faut avoir un fil de fer un peu fort, et lui donner la rondeur et le diamètre d'un écu de 6# , ayant soin de l'aiguiser par les deux bouts pour qu'il puisse aisément piquer ; vous le tenez caché dans la main gauche, et après vous être fait donner un bas dont le pied ne soit pas troué, vous demandez à une personne de la compagnie un écu de six livres que vous mettez pareillement dans la main gauche ; et en mettant

cet écu dans le bas, vous substituez en sa place le fil de fer que vous faites glisser jusqu'au bout du pied, vous faites nouer ensuite ce bas au-dessous de ce faux écu, et retirant le véritable écu de 6 ₶, vous faites alors tenir le haut du bas par quelqu'un; vous cachez ensuite le pied avec un mouchoir pour retirer le fil de fer qui sort sans peine; vous l'escamotez, et vous montrez l'écu de six livres.

LE SAC AUX ŒUFS.

Ce tour est un des plus simples et des plus faciles; il se réduirait presqu'à rien, sans le babil de l'escamoteur; il consiste à faire trouver des œufs dans un sac où il n'y avait rien un instant auparavant; pour prouver qu'il n'y a rien et qu'on n'y met rien, on le tourne et retourne plusieurs fois, en mettant le dedans du sac en dehors et le dehors en dedans; ensuite on dit: rien de plus commode qu'un pareil sac, lorsqu'en voyageant j'arrive dans des auberges où il n'y a rien à manger, je prie la poule invisible de pondre deux ou trois douzaines d'œufs, et bientôt après je mange des œufs en omelette, des œufs à la braise, à la coque, au miroir, des

œufs pochés au beurre noir comme sont les yeux de ma femme; à propos de ma femme, je vous dirai qu'elle est si méchante et si querelleuse que j'ai été obligé de lui casser les bras pour l'empêcher d'en venir aux mains; elle est si prodigue, qu'il faut la faire coucher à la belle étoile pour l'empêcher de jeter l'argent par les fenêtres; si elle continue d'être obstinée, je lui couperai les oreilles pour qu'elle soit moins entière: Ah! que j'ai été dupe

De faire avec ma langue, en dépit du bon sens,
Un nœud que je ne peux défaire avec les dents!

Mais, tandis que je vous conte ceci, la poule a pondu.

Alors on tire un œuf du sac; et tournant le dedans en dehors, on fait voir qu'il n'y a plus rien; ensuite on continue de cette manière:

Connaissez-vous dans la rue St.-Denis ce gros marchand qui a été condamné à l'amende pour avoir mal àuné (au nez); l'amende qu'il paya n'était pas une amande douce; il m'invita l'autre jour à boire une bouteille de vin rouge qui était vert, (il vaut mieux avoir du vin vert que de n'en avoir d'aucune couleur); nous mangeâmes ensemble une paire de poulets, mais

ils étaient si maigres qu'on aurait pu les manger en carême ; d'un autre côté la moutarde était impertinente, car elle prit le monde par le nez : au reste, messieurs, soyez à vos treize ; mais ne restez point à six (soyez à votre aise, mais ne restez point assis) car je vous dis un conte à dormir de bout. . . . Ah ! ah ! voilà la poule qui a pondu.

On tire un autre œuf du sac, et on fait voir qu'il n'y reste plus rien.

Ensuite on continue sur le même ton, jusqu'à ce qu'on ait fait paraître cinq à six œufs.

L'art consiste à avoir un sac double composé de deux sacs cousus ensemble par le bord ; par ce moyen, on peut le retourner sans faire paraître les œufs cachés entre les deux pièces de toile ; on les fait paraître à volonté, en les faisant sortir par une petite ouverture laissée à ce dessein. Les œufs doivent être vides, pour qu'on soit moins exposé à les casser, et afin qu'étant plus légers, ils puissent se tenir au fond du sac sans le rendre plus tendu.

LE PETIT COUREUR.

Manière de faire disparaître et paraître à volonte, une petite figure qu'on nomme le Coureur Invisible.

En faisant voir la petite figure, on dit voici le petit coureur invisible que je dépêche pour toutes mes affaires importantes ; c'est un commissionnaire si discret, qu'il ne divulgue jamais un mot des secrets qu'on lui confie ; c'est un serviteur désintéressé qui n'importune jamais son maître, en demandant ses gages ; c'est un espion d'autant moins suspect, que dans toutes les compagnies où il est admis, il passe pour être sourd et aveugle.

Ensuite on apostrophe la petite figure de la manière suivante : courage, M. Jean de la Vigne, allez à Dijon me chercher de la moutarde; passez pas Venise, pour voir si le Doge a consommé son mariage avec la mer Adriatique; ensuite on porte la petite figure à son oreille, comme pour écouter sa réponse, et on la pose sur la table, en lui disant : vous avez raison de demander votre robe de soie, elle vous procurera des politesses de ces gens à préjugés, qui

ne respectent que l'habit, et qui ne reconnaissent jamais le mérite sous des haillons; on porte de temps en temps cette figure à l'oreille, et on la couvre de sa robe, en lui disant : c'est bien parler, je vous entends; je sais qu'un voyageur sans argent est comme un apothicaire sans sucre, ou comme un poète sans un grain de folie. On porte alors deux ou trois fois la main dans son gousset, comme pour prendre de l'argent, afin d'en donner au petit coureur, en disant : Si vous ne voyez rien, messieurs, n'en soyez point surpris, je donne de l'argent invisible à Jean de la Vigne, parce qu'il va voyager invisiblement; en même temps on fait monter la robe sur la tête de la petite figure, et on montre ses mains pour prouver qu'on n'emporte rien, puis on retourne ensuite la robe sens dessus dessous et sens devant derrière, pour faire voir que le petit coureur est parti invisiblement. Enfin, pour ôter tout soupçon sur la présence du petit bonhomme, on ploie la robe, et on la tortille jusqu'à ce qu'elle soit réduite au volume ordinaire d'une petite noix.

On dit ensuite, messieurs et dames, y a-t-il quelqu'un parmi vous qui sente des douleurs, des vapeurs, des fadeurs? avec mon baume je

m'en moque. Etes-vous asthmatique, colérique ou famélique? avec mon baume je m'en moque. Etes-vous possédé d'une paralysie, de l'hydrophobie ou de la métromanie? avec mon baume je m'en moque. Y a-t-il ici des mâchoires sans dents, des hommes sans cœur, des femmes sans têtes, ou des têtes sans cervelle? avec mon baume je m'en moque.

Avez-vous quelque reste
Du virus de la peste,
Messieurs, je vous proteste
Que mon talent céleste
Guérira d'un seul geste
Votre poison funeste.

Je préviens que tous ceux qui acheteront de mon baume, recevront de moi un joli présent, pour se réjouir à peu de frais. Je leur donnerai

Une chanson burlesque,
Dont le plan est grotesque;
Un couplet gigantesque,
D'un langage tudesque;
Un récit romanesque,
D'un style pédantesque,
Sur un air soldatesque.

Ici on interrompt son discours, pour porter ses regards vers le toit de la maison voisine, et on fait une conversation par signes, pour donner

à entendre que le petit coureur se promène sur les toits; on lui dit :

Te voilà, malheureux, tu rôdes sans chemise,
Au lieu de t'habiller pour aller à Venise.
Viens ici tout à l'heure, ou je te magnétise.

On fait reparaître ensuite dans ses mains le petit coureur, qui bientôt après s'évanouit comme auparavant.

Ce tour consiste dans la construction de la figure de bois. Cette figure se divise en trois parties, qui tiennent ensemble par des chevilles.

Lorsque ces trois parties, réunies ensemble, sont couvertes de la petite robe, on peut très-facilement les détacher l'une de l'autre, et en mettre deux dans sa poche, quand on fait semblant de prendre de l'argent pour en donner au petit voyageur : le spectateur, voyant toujours la tête du petit bonhomme, ne pense pas que le tronc vient d'en être séparé, parce que la robe de soie cache aux yeux cette amputation; lorsqu'ensuite on met cette tête dans un petit gousset caché dans les plis de la robe, on peut retourner cette robe de toutes les façons, sans que la tête paraisse; la ployer ensuite pour la réduire à un très-petit volume, et faire

enfin reparaître la tête, qui annoncera aux spectateurs la présence de la figure entière.

SOUSTRACTION
MERVEILLEUSE.

On applique sur la lame d'un couteau six petits morceaux de papier mouillé ; savoir, trois d'un côté et trois de l'autre. Un instant après, on n'en ôte qu'un seul, et il n'en reste que quatre; ensuite on fait la soustraction d'un second, et il n'en reste que deux; enfin, on en retranche un troisième, et il ne reste plus rien. Bientôt après, les six petits morceaux de papier reparaissent tout-à-coup sur la lame du couteau, sans qu'on se soit donné la peine de les y appliquer une seconde fois, et l'on recommence l'opération comme auparavant. La merveille de cette soustraction vient de ce qu'on montre toujours aux spectateurs le même côté de la lame, lorsqu'on semble lui montrer les deux côtés différens. Par ce moyen, il croit voir deux morceaux de papier de chaque côté, lorsqu'il y en a deux dessus et trois dessous. Pour cela, il faut d'abord présenter le couteau en dessus de la main, et ensuite tournant la main et faisant un

peu tourner le couteau avec le pouce, pour présenter le même côté de la lame.

Lorsque, par ce moyen, on a ôté successivement les trois morceaux de papier d'un côté de la lame, et qu'on a fait voir qu'ils se sont évanouis de l'autre côté, en montrant toujours le même, il est facile, puisqu'il en reste réellement trois d'un côté, d'employer le même moyen pour faire croire d'abord qu'il y en a trois dessus et trois dessous; et, pour ôter ensuite ces morceaux de papier l'un après l'autre, comme auparavant, en faisant voir à chaque fois qu'il y en a deux de moins.

LES DEUX POUCES
LIÉS ENSEMBLE.

Moyen de se faire lier les pouces, et de se les délier en un instant.

On commence par se faire attacher avec un ruban de fil le pouce de la main gauche; quand on a fait faire un double nœud, on prend la partie du ruban tournée vers la main droite; on la fait passer entre l'index et le pouce de cette même main, pour prier la même personne de bien lier les deux pouces ensemble par deux au-

tres nœuds; et dans l'instant où on lui présente les deux mains ainsi rapprochées, quatre doigts de la main droite s'entrelacent dans cette partie du ruban qui doit lier le second pouce : par ce moyen, quelque serrés que soient les deux nœuds qu'on fait sur ce dernier, on peut toujours le dégager en lâchant ce qu'on a retenu avec les quatre autres doigts, et qu'on cachait adroitement, en tenant la main droite dans la gauche; on sent que, par le même moyen, on peut donner à la main droite sa première position, pour qu'elle paraisse attachée à la main gauche comme auparavant.

LE GOBELET MÉTAMORPHOSÉ.

Manière de métamorphoser un gobelet de verre en morceaux de cartes.

C'EST ici le plus simple et le plus facile de tous les tours d'escamotage : on fait avec le bras droit deux mouvemens, l'un vers la terre comme pour prendre l'élan, et l'autre vers le ciel comme pour jeter le gobelet; on profite du premier de ces mouvemens pour lâcher le gobelet sur une serviette qu'on tient sur ses genoux, l'on emploie le second à jeter vivement vers le plafond

des morceaux de cartes qu'on tenait cachés dans les deux petits doigts de la main, et qu'on avait pris un instant avant de verser à boire; comme le spectateur vient de voir le gobelet dans votre main, et que la rapidité des morceaux de cartes dans leur ascension ne lui permet pas de les distinguer, il croit naturellement, dans la première idée, qu'on a jeté le gobelet en l'air; mais comme les morceaux de cartes descendent ensuite avec assez de lenteur pour qu'on puisse les apercevoir distinctement, et qu'on ne voit pas le gobelet, on s'imagine alors qu'il est métamorphosé en morceaux de cartes.

L'ANNEAU INVISIBLE.

Manière de faire changer de main un anneau, et de le faire venir sur tel doigt que l'on voudra de la main opposée.

Vous demanderez à une personne de la compagnie un anneau d'or; vous lui recommanderez en même tems d'y faire une marque pour le reconnaître.

Vous aurez soin d'avoir de votre côté un anneau d'or, que vous attacherez, par le moyen d'une petite corde à boyau, à un petit tambour

de montre, que vous ferez coudre dans la manche de votre habit.

Vous prendrez de la main droite l'anneau qu'on vous présentera; puis prenant avec dextérité, à l'entrée de votre manche, l'autre anneau attaché au ressort du petit barillet, vous le tirez jusqu'au bout des doigts de votre main gauche, sans que l'on s'en aperçoive : pendant cette opération, vous cacherez entre vos doigts de la main droite l'anneau que l'on vous aura donné, et le poserez adroitement sur un petit crochet attaché sur votre veste près de la hanche, et caché par votre habit; vous montrerez ensuite l'anneau que vous tiendrez de la main gauche; puis vous demanderez à la compagnie à quel doigt de l'autre main l'on désire qu'il passe. Pendant cet intervalle, et aussitôt la réponse faite, vous mettrez le doigt indiqué sur votre petit crochet, afin d'y placer l'anneau; dans le même instant, vous lâcherez l'autre anneau, en ouvrant les doigts : le ressort du petit barillet n'étant plus contraint se contractera et fera rentrer l'anneau sous la manche, sans que personne le voie, pas même ceux qui vous tiennent les bras, qui n'ayant attention qu'à empêcher vos mains de se communiquer, vous laisseront faire les mouvemens

qui vous seront nécessaires. Ces mouvemens devront être précipités et toujours accompagnés de frappemens de pied.

Après cette opération, vous ferez voir à l'assemblée que l'anneau est venu sur l'autre main; vous ferez remarquer que c'est bien le même que l'on vous a donné, et où la marque faite doit se trouver.

LA CHEMISE ENLEVÉE.

Ce tour n'exige que de l'adresse. Voici le moyen de le faire; il faut seulement observer que la personne à qui on l'ôtera soit habillée largement.

Vous ferez ôter simplement le col ou la cravatte, puis déboutonner la chemise, ensuite ôter les boutons de manche, et vous attacherez un petit cordon à une des boutonnières de la manche gauche; ensuite, passant la main dans le dos de la personne, vous tirerez la chemise de la culotte, et vous lui ferez passer ensuite par-dessus la tête; puis la tirant également par-devant, vous la laisserez sur l'estomac : vous passerez ensuite à la main droite; vous tirerez cette manche en avant, de façon à en faire sortir le

bras : la chemise se trouvant alors en tapon, tant dans la manche droite que sur l'estomac, vous faites usage du petit cordon que vous avez attaché à la boutonnière de la manche gauche, pour rattrapper la manche qui doit être remontée, et pour tirer la totalité de ce côté. Pour lors, la personne n'aura plus de chemise.

L'ÉTOILE MAGIQUE.

MODÈLE.



DÉCRIVEZ sur un carton de huit à neuf pouces carrés les deux cercles concentriques

A et B ; que le cercle B soit divisé en douze parties égales, par les points *a*, *b*, *c*, *d*, *e*, *f*, *g*, *h*, *i*, *l*, *m*, *n*; tirez de ces points de divisions les lignes consécutives *a f*, *f m*, *m d*, *d i*, *i b*, *b g*, *g n*, *n e*, *e l*, *l c*, *c h*, *h a*, lesquelles formeront, par cet assemblage, une étoile pareille au modèle.

A l'extrémité de chacun des douze angles formés par ces lignes, tracez les petits cercles indiqués par la figure. Ayez douze jetons d'ivoire ou de carton, sur un des côtés desquels vous écrirez les douze nombres d'une progression arithmétique ; tels (par exemple) que 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36, ou tout autre quelconque ; conservez ces douze jetons en ce même ordre, dans un étui où ils ne puissent pas se mêler, et observez que le dernier nombre de la progression, qui, dans cet exemple, est 36, doit être écrit sur un jeton plus grand que les autres.

Ces douze jetons étant disposés les uns sur les autres, dans cet ordre de proportion arithmétique, si on place le jeton sur lequel est écrit le nombre 3 sur un des cercles qui sont à l'extrémité d'un des rayons de cette étoile, et que l'on continue à placer les autres successivement,

et suivant la continuité des douze lignes tracées, il se trouvera que le montant de deux nombres quelconques qui se trouveront alors placés dans deux ronds voisins, est égal à celui des deux nombres qui sont placés dans les deux ronds qui leur sont diamétralement opposés.

Après avoir placé sur la table le carton où est l'étoile magique, ôtez les douze jetons de l'étui où ils sont déjà arrangés dans l'ordre ci-dessus prescrit, et étalez-les sur la table sans les déranger; reprenez-les dans le même ordre, en mettant les nombres en-dessous; faites-les couper comme on coupe un jeu de cartes, jusqu'à ce que vous vous aperceviez qu'on ait coupé à l'endroit où est le jeton qui est le plus large, et qui porte le dernier nombre 36 de la progression, afin que ce jeton se trouvant le dernier, l'ordre de progression arithmétique inscrit sur les douze jetons ne se trouve pas dérangé, c'est-à-dire, qu'ils se trouvent tous dans le même ordre où ils étaient en les sortant de l'étui qui les contenait.

Proposez ensuite ces deux choses:

Premièrement, de placer ces douze jetons dans les douze ronds, et sans connaître les nombres qui y sont transcrits, de façon que les deux

nombres qui se trouveront placés dans deux ronds voisins quelconques, étant additionnés ensemble, donnent un montant égal à celui des nombres transcrits sur les deux jetons qui sont dans les ronds diamétralement opposés.

Secondement, avec la convention expresse de n'avoir pas la liberté de placer un jeton sur un rond, lorsqu'il s'en trouvera un placé à l'extrémité de la ligne opposée.

Alors, montrant avec le premier jeton, l'on suppose ici le rond *f*, pour faire voir qu'il est vide; vous conduirez le jeton le long de la ligne *f a*, et le placerez au rond *a*; prenant ensuite le second jeton, et montrant le rond *m*, vous le conduirez le long de la ligne *m f*, et le placerez au rond *f*; vous continuerez de même, allant de *d* à *m*, d'*i* à *d*, de *b* à *i*, de *g* à *b*, d'*n* à *g*, d'*e* à *n*, d'*l* à *e*, de *c* à *l*, d'*h* à *c*, et vous placerez enfin le dernier jeton au rond restant, *c*; le tout comme le désigne suffisamment le modèle.

Vous retournerez ensuite tous les jetons pour faire voir que tous les nombres qui y sont inscrits se trouvent placés dans l'ordre que vous avez proposé.

Nota. On peut se servir également d'une

étoile divisée en huit parties; mais alors il faut, dans l'ordre des jetons, mettre le cinquième terme de la progression arithmétique à la place du premier, et le premier à la place du cinquième.

BOITES MAGIQUES.

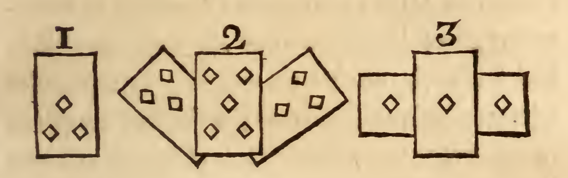
Faites tourner sept à huit boîtes de buis, de la forme d'une tabatière, et de différentes grandeurs, ensorte qu'elles puissent se renfermer et entrer successivement les unes dans les autres; que la plus petite de toutes ces boîtes soit seulement de grandeur à pouvoir contenir une petite pièce de monnaie, ou même une bague. Observez qu'il est nécessaire qu'elles ferment toutes assez aisément, et que tous leurs fonds puissent s'insérer successivement dans celui de la plus grande, de même que tous leurs couvercles dans le plus grand d'entr'eux.

Les fonds et les couvercles de toutes ces boîtes ayant été insérés les uns dans les autres, si on prend tous les couvercles en les soutenant avec le doigt, et qu'on les pose sur les fonds ainsi assemblés, on fermera, par ce moyen, toutes ces boîtes, aussi facilement que s'il n'y en avait qu'une seule.

Ayant mis dans sa poche, ou dans sa gibecière, ces fonds et leurs couvercles ainsi disposés, et de manière qu'ils ne puissent pas se déranger de leur situation, on demandera à une personne un anneau ou une pièce de monnaie, dont on aura par devers soi une semblable, que l'on tiendra cachée dans sa main, et qu'on substituera adroitement à celle qui aura été donnée. Fouillant ensuite dans sa poche, sous prétexte d'en tirer cette tabatière, on placera promptement cet anneau ou cette pièce dans la petite boîte, et on refermera aussitôt le tout; et tirant à l'instant cette boîte de la poche, on proposera d'y faire passer l'anneau ou la pièce semblable, que l'on supposera tenir dans les doigts de l'autre main : on fera semblant de la faire passer au travers de la boîte, et on l'escamotera totalement; on dira ensuite à la personne qui l'a donnée, d'ouvrir elle-même cette boîte pour y prendre cette pièce, ce qui lui causera d'autant plus de surprise, que ne pouvant alors les ouvrir que les unes après les autres, elle ne concevra pas, quand même elle supposerait que ce tour n'est qu'adresse, comment on aura pu, en si peu de de temps, ouvrir et fermer ces différentes boîtes.

LES QUINZE MILLLE LIVRES.

MODÈLE.



Il faut avoir deux cartes pareilles à celle représentée par la figure 1, avec un cinq et un as de carreau à l'ordinaire.

Disposez votre cinq de carreau et vos deux cartes préparées, comme le désigne la figure 2, et faites-les voir en les tenant dans la main; mettez ensuite l'as sur la table, et dites : Voici un père de famille qui a trois enfans; il leur laisse, en mourant, 15,000 liv. (ce que représentent ces trois cinq). Les deux plus jeunes consentent de laisser à leur aîné les cinq mille livres qui leur reviennent, afin qu'il les fasse valoir. Pendant que vous contez cette histoire, vous mettez le cinq sur la table, et l'as en place du cinq, et vous disposez ces trois cartes de façon qu'elles se présentent comme le désigne la figure 3; et vous ajoutez : L'aîné, au lieu de

faire valoir cet argent, a presque tout perdu au jeu, et il ne lui reste que 3,000 liv. (ce que désignent ces trois as.) Vous remettez ensuite l'as sur la table, et reprenez le cinq; et continuant cette histoire, vous dites que cet aîné, fâché d'avoir dissipé cet argent, va aux Indes avec ces trois mille livres; qu'il fait un profit considérable, et rapporte à ses frères les 15,000 liv. Vous montrez alors les trois cartes, comme il est représenté dans la figure 2. Cette récréation doit se faire promptement, et remettre aussitôt ces quatre cartes dans sa poche; et comme on peut demander à les voir, il est bon d'en avoir quatre autres qui ne soient pas préparées, c'est-à-dire, trois cinq et un as de carreau.

L'ÉCU DE SIX LIVRES EN PLOMB.

Manière de faire changer, en apparence, un Ecu de six livres d'argent, en Ecu de six livres de plomb.

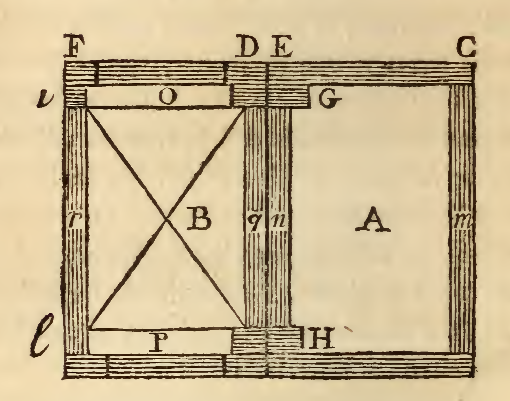
Vous avez soin de cacher dans la main gauche une pièce de plomb de la grandeur d'un écu

de six livres; vous demandez ensuite à quelqu'un de la compagnie un écu de six livres que vous mettez réellement dans la main gauche avec la pièce de plomb, et vous donnez ensuite cet écu de six livres à une personne, mais au lieu du véritable écu, vous glissez subtilement la pièce de plomb dans sa main en lui ordonnant de bien fermer la main, et de ne l'ouvrir que lorsque vous l'ordonnerez; par ce moyen, quand vous redemanderez l'écu, on vous rendra en sa place une pièce de plomb. Vous agirez de même lorsque vous voudrez faire revenir le véritable écu, en opérant par le contraire.

On peut pour ce tour, avoir un compère.

LES DEUX PORTEFEUILLES.

MODÈLE.



Coupez deux morceaux de carton A et B d'égale grandeur, et de trois pouces de largeur sur trois et demi de longueur; placez-les l'un à côté de l'autre, comme l'indique la figure; ayez du ruban de soie fort étroit, et ajustez-en une bande vers le bord du carton A, depuis C jusqu'en E et depuis D jusqu'en F, de manière qu'elles excèdent ce carton, afin de pouvoir les reployer par les deux bouts, et les coller au revers du carton A aux endroits C et D et au revers du carton B aux endroits E F; prenez deux autres bandes et les placez de même sur le carton B, en

les reployant sur le revers de ce même carton, aux endroits I et L, et aux revers de celui A aux endroits G H (ces deux dernières bandes ne doivent plus effleurer le bord du carton comme les premières, et elles doivent rentrer en dedans suivant la largeur de ces rubans.) Cette première opération étant faite, si vous reployez les deux cartons l'un sur l'autre, cela formera une espèce de portefeuille, dont un des côtés sera toujours charnière lorsqu'on l'ouvrira de l'autre.

Mettez quatre petites bandes de ruban aux quatre extremités des côtés *m*, *n*, *q*, *r*, de ces deux cartons, en observant qu'elles passent en dessous des bandes que vous avez déjà mises, collez de même leurs extrémités aux revers de ces cartons; garnissez aussi de ce même ruban les deux côtés O et P du carton B. Ces six dernières bandes ne servent point au jeu de ces cartons, et ne sont mises qu'afin que chacun d'eux paraisse bordé de ruban.

Ayez deux papiers taillés de même que l'enveloppe d'une lettre, dont la grandeur soit telle qu'elle couvre en entier les deux rubans G, I, et H, L, ainsi que l'espace contenu entre eux; appliquez-en un, et le collez seulement sur ces deux rubans; collez et appliquez l'autre en des-

sous de celui-ci, de façon que le dessus de ces deux enveloppes soit appliqué l'une sous l'autre, et qu'elles renferment et masquent exactement ces deux rubans.

Ayez un deuxième portefeuille semblablement construit, et couvrez-les tous deux d'un papier de couleur du côté où les rubans sont collés et reployés.

Le tout étant ainsi ajusté, si vous ouvrez ce portefeuille d'un côté ou de l'autre, on verra toujours une de ces enveloppes, et comme elle paraîtra adhérente à un des côtés, il sera naturel de croire qu'il n'en contient qu'une.

RÉCRÉATION.

Ayant secrètement renfermé une carte, dans chacune des enveloppes de ces deux portefeuilles, prenez un jeu de cartes, et faites tirer forcément (on peut se servir d'un jeu où il n'y ait que deux sortes de cartes), à deux différentes personnes, deux cartes semblables à ces premières; présentez ensuite le premier porte-feuille ouvert au spectateur, qui a tiré une carte pareille à celle qui a été insérée dans le deuxième, et dites-lui de l'insérer dans l'enveloppe qui se trouve vide; reprenez le portefeuille, et en le

posant sur la table, retournez-le subtilement : faites mettre pareillement dans l'enveloppe vide du deuxième portefeuille, la carte tirée par la deuxième personne, et remettez-le de même sur la table : proposez ensuite de faire réciproquement passer ces cartes d'un portefeuille dans l'autre, et ouvrez-les afin que chacune de ces personnes, en déployant elle-même l'enveloppe en tire celle que l'autre y a insérée.

On fait encore avec ces deux portefeuilles, une autre récréation très-amusante, ainsi qu'elle va être démontrée.

LE MAITRE ET LES DEUX DOMESTIQUES.

Découpez et peignez les quatre enveloppes, qui sont ajustées aux deux portefeuilles dont on a ci-devant donné la description, de manière qu'elles forment un lit, que les quatres parties puissent s'ouvrir, et que les deux enveloppes d'un même portefeuille soient exactement semblables, tant pour la figure que pour la couleur, en telle sorte qu'on puisse prendre l'une pour l'autre; ayez encore deux petites figures d'hommes et de femmes bien semblables peintes sur

du carton fort mince, et découpées. Enfermez d'avance dans un des deux lits et sous la partie d'en bas de l'enveloppe, deux de ces petites figures, savoir une d'homme et une de femme, et réservez les deux autres pour faire cette récréation.

Prenez ces deux dernières figures et les deux portefeuilles, et dites (par exemple), voici une petite servante fort gentille dont le maître est devenu amoureux, et voilà un domestique du même maître qui ne l'est pas moins: le maître qui est un peu jaloux, a grand soin de les faire coucher dans des chambres séparées et éloignées l'une de l'autre: voici deux lits. (Vous ouvrez les deux portefeuilles comme il convient). La fille se couche donc dans son lit.) Vous mettez la petite figure de femme sous l'enveloppe du portefeuille, au revers de laquelle vous avez secrètement mis les deux premières figures.) Voilà mon jeune égrillard qui se couche aussi de son côté; (vous mettez la petite figure d'homme sous une des enveloppes de l'autre portefeuille; et en remettant ces deux portefeuilles sur la table, il faut les retourner et les poser de manière qu'il semble qu'on les ouvre du même côté.) Malgré toutes ses précautions, le maître ne dort pas tranquillement, il se lève au milieu de

la nuit et va doucement et sans lumière au lit du domestique, afin de savoir s'il n'a pas trouvé le moyen d'aller trouver cette fille ; il ouvre les rideaux de son lit, (on ouvre l'enveloppe) et il s'aperçoit que le drôle a déjà disparu ; (on fait remarquer que la petite figure d'homme n'est déja plus sous l'enveloppe, on retourne alors adroitement le portefeuille.) Il court vers la chambre de la fille, il entre doucement et reconnaît que mon gaillard est couché avec elle ; (on ouvre l'enveloppe et on fait voir que les deux petites figures sont ensemble, et on retourne ce deuxième portefeuille,) il se retire ; et va chercher de la lumière afin de les surprendre ; mais le drôle qui l'a vu, se sauve précipitamment dans son lit, et lorsque le maître revient, il trouve la fille couchée seule dans son lit, ainsi que son domestique, (on ouvre les deux portefeuilles, et on fait voir que les deux petites figures sont retournées dans l'endroit même où on les avait placées.)

Nota. Comme il peut arriver que quelqu'un demande à voir les portefeuilles, il est bon d'en avoir deux autres qui ne s'ouvrent que d'un côté, et dans chacun desquels on aura inséré une petite figure : on peut encore faire cette récréation

avec un seul portefeuille, dont chaque côté porte deux enveloppes.

LA BOITE AUX JETONS ET LE DÉ.

Ce tour est, sans contredit, un des plus beaux qu'on ait jamais inventés ; il est en quelque façon composé de six tours différens, qui, étant pour ainsi dire, opérés dans le même instant, ne peuvent que faire le plus grand plaisir aux spectateurs; en effet n'estil pas surprenant, 1°. d'être pour ainsi dire témoin qu'un dé à jouer s'évanouit et disparaîtd ans un lieu d'où personne n'a pu le soustraire; 2°. que des jetons sortent invisiblement d'une main où on les a vu placer ; 3°. de trouver ces jetons là où on n'avait mis qu'un dé à jouer; 4°. de trouver ensuite ces mêmes jetons dans une main qui était vide (en apparence); 5°. de ne pas trouver ces mêmes jetons sous une boîte où on les avait placés, et à laquelle personne n'a touché; 6°. de trouver le dé à jouer à sa première place d'où il avait disparu?

Pour faire ce tour, il faut d'abord se procurer un petit dé à jouer, avec une vingtaine de liards ou de jetons.

1°. Il faut avoir une petite boîte cylindrique de cuivre, de carton, ou de fer blanc. Elle doit avoir un calibre suffisant pour que les jetons puissent y entrer; elle doit, de plus, être élastique et assez flexible pour qu'en la serrant entre deux doigts, on puisse empêcher de tomber les jetons qu'on mettra dedans, quoique l'embouchure soit tournée vers la terre.

2°. Une quinzaine de liards ou de jetons percés d'un gros trou dans le milieu et soudés ensemble les uns sur les autres, de manière qu'étant surmontés d'un liard ou d'un jeton non percé, ils représentent une pile de liards ou de jetons ordinaires.

3°. On jette un écu de six livres sur la table; on met le petit dé dans la boîte et on le jette pareillement sur la table, après l'avoir secoué un instant; ensuite on donne la boîte et le dé à une personne de la compagnie, en la priant de jeter le dé à son tour, pour savoir à qui appartiendra l'écu de six livres. Ceci n'est qu'un prétexte pour faire remarquer sans affectation à la compagnie, que la boîte est simple et sans apprêt, et qu'il n'y a dedans aucune pièce préparée d'avance.

4°. Quand on a ainsi jetté le dé plusieurs fois

de suite, on s'empare de la boîte, et l'on prie quelqu'un de placer le dé sur l'écu de six livres.

5°. Tandis qur le spectateur place ainsi le dé sur l'écu de six livres, on porte de la main droite la boîte sur le bord de la table, et de la main gauche on prend la fausse pile de jetons pour la mettre secrètement dans la boîte.

6°. On place, pour un instant, sur la table la pile creuse et la boîte qui seule est vue des spectateurs.

7°. On soulève la boîte en la serrant un peu avec les doigts pour empêcher la pile de tomber, on place l'une et l'autre sur le dé.

8°. On prend de la main droite une quinzaine de liards ou de jetons qu'on tient d'abord au bout des doigts, et qu'on fait ensuite passer vivement au fond de la même main, en la rapprochant de la main gauche. Cette dernière main se fermant dans le même instant, le bruit que font les jetons par la secousse qu'on leur donne, fait croire, pour un instant, aux spectateurs, que les pièces ont changé de main, et que par conséquent elles ne sont plus dans la main droite.

9°. Pour que la main droite ne paraisse pas gênée, en restant fermée, pour tenir les jetons,

on prend de cette main une baguette dont on appuie le bout sur la main gauche, comme pour ordonner aux jetons d'en sortir.

10°. On ordonne effectivement aux jetons de sortir pour passer dans la boîte qui est sur l'écu de six livres, et d'en chasser le dé pour se mettre à la place.

11°. On ouvre aussitôt la main pour faire voir que les jetons sont partis; et, dans ce même instant, pour ne pas donner aux spectateurs le temps de réfléchir que les jetons sont dans la main droite, on lève la boîte sans la serrer, en laissant sur l'écu de six livres la fausse pile de jetons.

12°. Si on a eu soin de mettre d'avance sur cette pile deux ou trois jetons non soudés, on peut les tirer, et les jeter sur la table l'un après l'autre, en disant : En voilà un pour le garçon d'écurie, l'autre pour la servante, et celui-ci pour le marmiton. Il faut que les honnêtes gens vivent, et les Normands aussi. Cette circonstance fait croire que la pile est composée de véritables jetons, qu'elle n'est pas creuse, et qu'il n'y a point de dé de caché en dedans.

13°. On remet la boîte sur l'écu de six livres, en couvrant la fausse pile, et on ordonne aux

jetons de traverser la table et de sortir invisiblement de la boîte, pour que le dé puisse reprendre sa place.

14.° On porte la main droite sous la table, et, en secouant les jetons, on les fait sonner, pour faire croire qu'ils sont déjà passés.

15°. On les jette sur la table, et on prend la boîte en la serrant entre les doigts, pour enlever la pile. Les spectateurs, voyant alors reparaître le dé, s'imaginent que les jetons sont partis pour lui faire place.

16°. On porte la boîte sur le bord de la table ; on laisse tomber la pile creuse sur ses genoux : après quoi on jette négligemment la boîte sur la table, pour que chacun puisse voir qu'il n'y a rien dedans. Dans ce moment il faut bien se garder d'observer aux spectateurs qu'il n'y a rien dans la boîte ; une pareille observation de votre part pourrait leur donner des soupçons, et faire naître dans leur esprit une idée qu'ils n'auraient jamais eue. Il vaut mieux que les spectateurs fassent cette remarque d'eux-mêmes.

LA TÊTE D'OR.

La Tête d'Or sautant et dansant dans un verre, pour répondre à diverses questions.

Pour faire voir que cette tête est bien isolée, on met quelques écus de six livres au fond du verre, et un couvercle par-dessus tout; cela n'empêche pas cette tête qu'on dit être d'or massif, de sauter dans le verre, pour répondre par nombre, et par oui ou non, à quelques questions qu'on lui propose.

A la première tête qu'on a fait voir à la compagnie, on en substitue une seconde qu'on prend sur la table où doit se faire l'opération. Cette seconde tête est attachée à un fil de soie qui, passant au travers de la table, va aboutir sous le théâtre, entre les mains du compère; ce fil, au lieu d'être appuyé sur le bord du verre, où le couvercle l'empêcherait de glisser, passe dans une petite fente, dont les bords de l'extrémité sont bien lisses et bien polis, afin qu'il puisse avoir un jeu facile, sans se casser.

Nota. Les écus qu'on met au fond du verre, sous prétexte d'empêcher la communication

entre la tête d'or et les machines qu'on pourrait soupçonner dans la table, ne sont point tout à fait inutiles, car ils servent de lest et empêchent le verre de s'incliner quand on tire le fil.

LA PIÈCE D'ARGENT.

Une Pièce d'argent ayant été mise dans une assiette, en faire paraître deux, dont l'une soit beaucoup plus grande que l'autre.

Remplissez d'eau claire un gobelet de verre, et mettez-y une pièce de monnaie (par exemple une pièce de 24 sous); posez une main sous l'assiette et l'autre sur le gobelet, et renversez le tout promptement, afin que l'air n'ayant pas le temps d'entrer, l'eau ne puisse s'échapper.

EFFET.

Si l'on regarde la pièce qui se trouvera sur l'assiette, elle paraîtra de la grandeur d'un écu, et on la verra en outre dans sa même grandeur, un peu élevée au-dessus de cette première; ce qui fera croire à ceux qui ne connaissent pas les effets singuliers de la réfraction, qu'il y a effectivement sous le gobelet un écu et une pièce

de 24 sous. Lorsqu'on sera assuré qu'on s'imagine qu'il y a deux pièces, on levera le gobelet, et l'illusion cessera.

JEU DE MOTS.

DEMANDES.

Aimez-vous à folâtrer ?
Êtes-vous amoureuse ?
Êtes-vous obligeante ?
Aimez-vous le son du flageolet ?
Êtes-vous fidèle ?
Aimez-vous que l'on vous presse ?
Êtes-vous capricieuse ?
Aimez-vous le tête-à-tête ?
Aimez-vous la galanterie ?
Aimez-vous que l'on admire vos charmes ?
Aimez-vous certain doux plaisir ?
Êtes-vous caressante ?
Aimez-vous le fruit défendu ?
Aimez-vous à voir la feuille à l'envers ?
Êtes-vous exigeante ?
Êtes-vous vive en amour ?

Ces demandes s'écrivent sur des cartes, ce qui exige autant de cartes que l'on veut faire de demandes ; on écrit pareillement les réponses

de chaque question sur d'autres cartes, et, après avoir bien mêlé séparément l'un et l'autre, on donne les demandes à un homme, et les réponses à une dame : ils s'interrogent et répondent mutuellement, en tirant carte par carte ; ils sont maîtres de mêler leur jeu à chaque coup, pour faire voir que ces demandes et ces réponses se font sans préparation, et qu'elles proviennent du hasard.

SUITE DU JEU DE MOTS.

RÉPONSES.

Du matin au soir.
Que trop.
Beaucoup.
Avec plaisir.
Selon l'occasion.
Infiniment sur le gazon.
Rarement.
Oui, au milieu d'un bois.
Assurément.
Tous les soirs en me couchant.
Embrassez-moi, je vous le dirai.
J'aime à le prouver.
C'est ce que j'aime le plus.

Oui, dans un bosquet, à l'ombre du mystère.

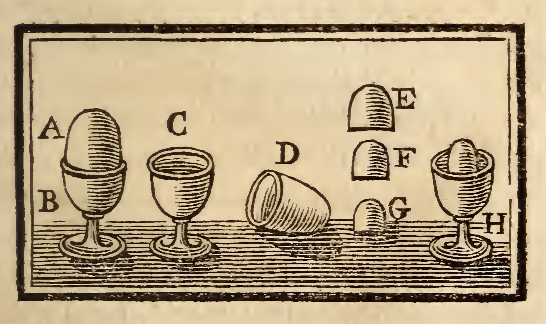
Une fois le jour.

C'est ce qu'il faut éprouver.

Nota. Cette petite récréation se fait ordinairement sur la fin des tours dont on a amusé la société ; elle procure à tout le monde le plaisir de faire chacun à son tour des demandes et des réponses qui se varient infiniment, par les différens mélanges des cartes : ce qui procure, particulièrement aux hommes, le plaisir de dire des choses agréables aux dames.

LA BOITE AUX OEUFS.

MODÈLE.



AB est une boîte ovale qui se divise en deux parties CD ; le couvercle D contient trois parties E, F, G, qui représentent la moitié d'un

œuf, et qui entrent l'une dans l'autre, comme des gobelets. Le faiseur de tours peut donc montrer la boîte vide comme au point C, lorsqu'il enlève ces trois parties dans le couvercle D; mais s'il en laisse quelqu'une sur la boîte, cette boîte paraîtra contenir un œuf comme au point H; et comme ces parties sont de différentes couleurs, l'œuf pourra paraître blanc, rouge ou vert, suivant qu'on en laissera sur la boîte une, deux ou trois; par ce moyen, si le faiseur de tours tient dans la main droite le couvercle D, et dans la gauche, la boîte contenant un œuf, en apparence, comme au point H, et qu'il rapproche cet œuf de la bouche comme pour le manger. Si, dans ce temps, il fait passer subtilement cet œuf dans le couvercle D, un instant après, il n'aura dans sa main que le couvercle D, et la boîte vide telle qu'elle est au point C; de cette manière il semblera avoir mangé l'œuf; dans ce cas-là, il est essentiel qu'il contribue à l'illusion par le mouvement des mâchoires: cependant le tour ne consiste pas directement à manger un œuf, car il n'est rien de plus simple et de plus naturel; mais il consiste à persuader qu'on l'a mangé, pour le faire retrouver ensuite dans la même boîte.

LA PIÈCE DE MONNAIE INVISIBLE.

Une Pièce de Monnaie enfermée dans une boîte, la faire sortir invisiblement sans qu'on y touche.

On prie une personne de tenir une boîte dans laquelle on met en sa présence une pièce de monnaie ou un anneau : on s'éloigne de la personne; on la prie de remuer un peu la boîte, et l'on entend la pièce qui balotte en dedans; on prie une seconde fois de remuer, et la pièce ne se fait plus entendre; à la troisième fois on l'entend encore; mais à la quatrième, elle n'y est plus et on la fait trouver dans la poche ou dans le soulier d'une personne de la compagnie.

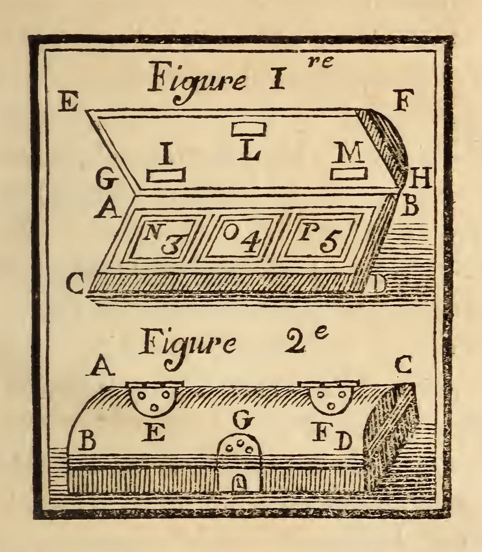
EXPLICATION.

Il faut avoir une boîte faite de manière qu'en la secouant tout doucement de haut en bas, elle fait entendre la pièce qu'elle renferme; en la secouant, au contraire, fortement dans une direction horizontale, un petit ressort qui tombe sur la pièce l'empêche de se faire entendre; ce qui fait croire qu'elle n'y est plus. Celui

qui fait le tour touche alors la boîte, sous prétexte de montrer à secouer; et quoiqu'elle soit enfermée à clef, il en tire facilement la pièce parce qu'il a une petite fente qui s'ouvre à secret : profitant du même instant pour y mettre une fausse pièce il laisse la boîte à la même personne, et fait accroire encore que la pièce n'y est point ou qu'elle y est, selon la manière de secouer la boîte. Enfin il fait trouver la pièce dans la poche, ou dans le soulier d'une personne, soit parce que cette personne est d'intelligence avec lui, en lui fournissant une pareille pièce, soit parce qu'il envoye quelqu'un la glisser adroitement sur le plancher. Dans ce dernier cas, on la trouve tout simplement par terre, et l'on fait accroire à la personne qu'elle l'a fait tomber, en ôtant le pied de son soulier.

LES TROIS NOMBRES MAGIQUES.

MODÈLE.



A, B, C, D, est une petite boîte de bois de noyer de 7 à 8 pouces de longueur, deux pouces et demi d'épaisseur et de 4 à 5 lignes de profondeur; son fond est divisé en trois parties égales, au moyen de trois petites traverses. E, F, G, H, est son couvercle; cette boîte est à charnière, et porte en devant une petite plaque;

ayant la forme d'une serrure et deux petits crochets qui servent à la fermer exactement. I, L, M, sont trois petits ressorts de 8 à 9 lignes de long, très-minces et très-flexibles, ils sont logés chacun dans une mortaise de deux lignes de profondeur, faite au-dessus de ce couvercle qui doit avoir environ trois lignes d'épaisseur. N, O, P, sont trois tablettes de bois de même grandeur, sur lesquelles on a transcrit des chiffres 3, 4 et 5, ces tablettes sont de différente épaisseur, mais très-peu sensible.

Cette boîte est couverte extérieurement de peau ou de maroquin, et le dedans est garni de taffetas; cette précaution est absolument nécessaire pour masquer avec plus d'avantage les trois ressorts ci-dessus.

Les deux charnières E et F sont recourbées en dessus du couvercle A B C D, comme à la figure 2e. La pièce de cuivre G semble être une serrure faite pour la fermer, et elle est également recourbée : un petit bout de fil de laiton rivé sur l'extrémité de chacun des ressorts insérés et cachés dans le couvercle, passe au travers l'endroit recourbé de chacune de ces charnières et serrures, et semble au-dehors être la tête d'un des petits clous qui servent à les atta-

cher; ces petits clous peuvent s'élever plus ou moins, eu égard aux différentes épaisseurs des tablettes qu'on peut renfermer dans chacune des cases sur lesquelles ils peuvent se trouver placés; de manière que la tablette N les élève moins que celle O, et la tablette O moins que celle P; ces élévations sont peu sensibles, mais suffisantes pour pouvoir les distinguer à la vue ou au tact; c'est en quoi consiste tout le mécanisme de cette boîte.

Dans quelque ordre qu'aient été placées les trois tablettes dans cette boîte, on pourra toujours le reconnaître, quoiqu'elle soit fermée; il suffira d'examiner avec attention les différentes élévations des petits clous, et on pourra conséquemment nommer le nombre qui y aura été renfermé.

RÉCRÉATION.

Ayant remis cette boîte à une personne, on lui laissera la liberté de former secrètement, avec les trois tablettes qui y sont contenues, le nombre qu'elle jugera à propos; on lui recommandera de la rendre bien fermée; alors, prenant la boîte, on la touchera, ou plutôt l'on examinera, sans aucune affectation, les différentes élévations des

trois petits clous, et reconnaissant le nombre qu'elle a formé, on le lui nommera; ce qui paraîtra fort extraordinaire; on pourra, si l'on veut, affecter de se servir d'une lunette ordinaire, ou singulièrement figurée, avec laquelle on fera entendre qu'on aperçoit, au travers de la boîte, le nombre caché.

Nota. Si cette personne retournait les tablettes sens dessus dessous, les mettait du haut en bas, ou même en supprimait quelques-unes, croyant par-là mettre en défaut celui qui fait cette récréation, on pourra également le connaître, particulièrement si l'on a eu attention, en construisant cette boîte, de la faire de façon que les clous soient à fleur des charnières, lorsqu'il n'y a aucune tablette sous les cases au-dessous desquelles les ressorts se trouvent cachés.

L'ÉCU DE SIX LIVRES, ET LA PIÈCE DE 12 SOUS.

Un écu de six livres étant enfermé dans un mouchoir qui sera posé sur une table, et une pièce de douze ou quinze sols se trouvant également renfermée dans un autre mouchoir qui sera tenu par une personne, faire passer invisiblement, et sans y toucher, la pièce de douze sols dans le mouchoir où se trouve l'écu de six livres.

Ayez un mouchoir, dans un des coins duquel il se trouvera une pièce de douze ou quinze sols, que vous aurez cousue d'avance; et lorsque vous voudrez faire le tour, vous tirerez ce mouchoir de votre poche, et vous en emprunterez un autre à quelqu'un de la société, ainsi qu'un écu de six livres, avec une pièce de douze ou quinze sols; vous mettrez le tout sur la table. Vous prendrez ensuite le mouchoir préparé, et la pièce de douze ou quinze sols, que vous faites voir, en disant que vous allez l'envelopper dans le mouchoir; durant ce tems, vous prenez la pièce qui est cousue dans un des coins, et fei-

gnant de mettre dans le milieu du mouchoir celle que vous avez empruntée, vous l'escamotez, pour y mettre en sa place la pièce cousue, que vous entortillez du mouchoir, pour la donner à une personne, qui la tiendra pincée entre ses doigts : vous prenez ensuite l'écu de six livres, sous lequel vous glissez subtilement la pièce de douze ou quinze sols, que vous avez escamotée, en mettant celle préparée dans le premier mouchoir. Vous faites voir l'écu de six livres, en disant que vous allez l'envelopper du second mouchoir ; vous l'y mettrez effectivement avec la pièce de douze ou quinze sols qui se trouve cachée dessous, et vous les roulez dans ce mouchoir. Vous allez ensuite à la personne qui tient le premier mouchoir, en lui demandant si elle est bien sûre d'avoir encore la pièce dans son mouchoir; elle vous dit qu'elle y est; vous lui ordonnez alors de souffler dessus, et vous commandez à cette pièce d'aller joindre l'écu de six livres; vous prenez aussitôt le mouchoir des mains de la personne, et, en le tenant par les coins pour le secouer, vous faites voir que la pièce n'y est plus; vous remettez votre mouchoir dans votre poche, et vous invitez une personne de la compagnie de dérouler le mouchoir qui est

sur la table, dans lequel elle trouve pour lors l'écu de six livres, et la pièce de douze ou quinze sols, que vous remettez aux personnes qui vous les ont prêtés.

ÉCRITURES INVISIBLES.

Il est plusieurs moyens dont on peut se servir pour tracer des caractères qui ne pourront être lus que par la personne à laquelle ils seront adressés; les différentes recettes que je vais donner à ce sujet ne pourront qu'être agréables aux personnes qui ne veulent point qu'on prenne connaissance de leur correspondance, soit en affaires, soit en amour.

1°. Écrivez avec de l'extrait de Saturne;

Pour lire les caractères, trempez le papier dans du jus de citron ou de verjus, ils paraîtront d'un blanc de lait qui effacera celui du papier.

2°. Écrivez avec la liqueur saturée du bleu de Prusse;

Pour lire les caractères, trempez-les dans la dissolution de vitriol vert.

3°. Écrivez avec du jus de citron, ou du jus de cerises, ou celui d'oignon, ou bien avec du vinaigre;

Pour lire l'écriture, présentez le papier au feu. Il faudra moins chauffer celui écrit avec du jus de citron.

4°. Écrivez avec tous les sucs glutineux et non colorés des fruits et des plantes, ou bien avec la bière, l'urine, le lait des animaux, et toutes les différentes liqueurs grasses et visqueuses;

Pour lire les caractères, répandez sur le papier quelque poussière colorée très-fine; secouez ensuite le papier, et les caractères resteront colorés.

5°. Écrivez avec du jus d'épurge;

Pour lire l'écriture, trempez le papier dans le vinaigre.

6°. Mettez un peu d'encre commune dans le fond d'un verre à boire; versez dessus quelques gouttes d'eau-forte, et remuez un peu le mélange; le noir de l'encre disparaîtra, et la liqueur restera claire comme de l'eau pure; écrivez avec cette liqueur; laissez sécher l'écriture, elle disparaîtra : vous la ferez reparaître en passant dessus, avec un pinceau, un peu d'huile de tartre par défaillance.

7°. Écrivez avec de la dissolution de bismuth dans l'acide nitreux;

Pour lire l'écriture, exposez le papier à la vapeur du foie de soufre.

8°. Prenez une once d'eau-forte commune, mêlée avec trois onces d'eau pure, et écrivez avec cette eau sur du papier un peu fort et bien collé;

Pour lire l'écriture, mouillez le papier d'eau pure. Cette écriture peut se reproduire et disparaître deux ou trois fois.

9°. Écrivez sur du papier un peu fort avec de la dissolution de vitriol de Mars nouvellement faite dans l'eau commune, à laquelle on a ajouté un peu d'acide nitreux;

Pour rendre l'écriture lisible, passez sur le papier, avec un pinceau de poil doux, un peu d'infusion de noix de galle, aussi nouvellement faite, et qui n'ait point bouilli.

10°. Écrivez sur du papier un peu épais avec l'acide vitriolique, affaibli par une suffisante quantité d'eau commune pour l'empêcher de corroder;

Pour lire l'écriture, présentez le papier un peu au feu.

11°. Écrivez avec une forte dissolution d'alun de roche sur du papier blanc, mais lâche et

peu collé, tel que celui qu'on nomme vulgairement papier d'office;

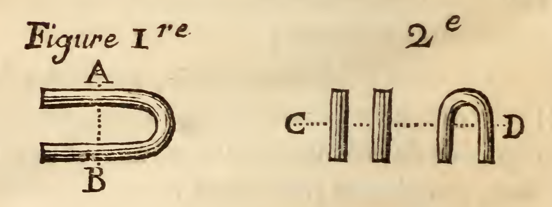
Pour lire les caractères, étendez le papier sur une assiette, et versez dessus de l'eau claire jusqu'à la hauteur d'un travers de doigt.

12°. Écrivez avec de la dissolution de sel ammoniac;

Pour lire l'écriture, présentez le papier au feu.

SUBTILITÉ.

MODÈLE.



PRENEZ un morceau de pain, et taillez-le en fer à cheval, comme la figure 1re, pariez d'en faire sept morceaux en deux coups de couteau. Pour cela faire, coupez d'abord du premier coup de A en B, figure 1re, vous aurez trois morceaux, que vous placerez comme à la figure 2e, et vous couperez de C en D : il se trouvera alors les sept morceaux.

AUTRE SUPTILITÉ.

Prenez trois petits morceaux de pain, posez trois chapeaux sur une table, et pariez qu'après avoir mangé les trois morceaux de pain, vous les ferez trouver sous celui des chapeaux qu'on vous indiquera; il ne s'agira pour cet effet que de placer sur votre tête le chapeau qu'on vous indiquera.

OBSERVATIONS.

1°. N'avertisssez jamais du tour que vous allez faire, crainte que le spectateur, prévenu de l'effet que vous voulez produire, n'ait le tems d'en deviner la cause;

2°. Ayez toujours, autant qu'il sera possible, plusieurs moyens de faire le même tour, afin que si on en devine un, vous puissiez recourir à un autre, et vous servir de ce dernier, pour prouver qu'on n'a rien deviné.

3°. Ne faites jamais deux fois le même tour, à la prière d'un des spectateurs, car alors vous manqueriez contre le premier précepte que je viens de donner, puisque le spectateur serait prévenu de l'effet que vous voudriez produire;

4°. Si on vous prie de répéter un tour, ne refusez jamais directement, parce que vous donneriez mauvaise opinion de vous, en faisant soupçonner la faiblesse de vos moyens ; mais pour qu'on n'insiste point à vous faire la même demande, promettez de répéter le tour sous une autre forme, et cependant faites-en un autre qui ait un rapport direct ou indirect avec celui qu'on vous demande ; après quoi vous direz que c'est le même tour, dans lequel vous employez le même moyen, présenté sous un autre point de vue. Cette ruse ne manque jamais de produire son effet.

5°. Si vous faisiez toujours des tours d'adresse, comme ils dépendent tous de l'agilité des mains, le spectateur, continuant de voir les mêmes gestes, pourrait enfin deviner vos mouvemens : faites donc successivement des tours d'adresse, de combinaisons, de collusion, de physique, etc. de sorte que le spectateur se trouve dérouté, en voyant presque toujours les mêmes effets, quoiqu'ils appartiennent à des causes disparates.

6°. Quand vous emploierez un moyen quelconque, trouvez toujours une ruse pour faire croire naïvement, et sans affectation de votre part, que vous employez un autre moyen.

S'agit-il, par exemple, d'un tour de combinaison, faites, s'il y a lieu, comme s'il dépendait de la dextérité des doigts; et si, au contraire, c'est un tour d'adresse, tâchez alors de paraître mal-adroit.

7°. Si vous faites des tours dans un petit cercle composé de demi-savans, ou de gens trop paresseux pour se donner la peine de réfléchir, il n'y aura pas grand inconvénient de faire indistinctement les nouveaux tours et les anciens, les simples et les compliqués; mais s'il s'agit d'amuser une grande assemblée, où il y aura des gens instruits et des furets de bibliothèques, gardez-vous de donner comme inconnus des tours expliqués dans des livres : et souvenez-vous qu'il est absurde d'intituler un livre : *Recueils de secrets*, parce qu'un secret quelconque cesse de l'être, quand il est imprimé.

CALEMBOURGS.

Le Vingtième.

Une veuve qui avait dix-neuf enfans, et qui n'était pas en état de payer l'impôt annuel, présenta un placet conçu en ces termes :

Sire,

J'ai donné dix-neuf sujets à l'etat; je supplie votre majesté de vouloir bien m'exempter du vingtième.

Corneille et Racine.

Une aimable femme du théâtre français, se trouvant à la chasse, tira sur une corneille qu'elle manqua; dans ce même instant son pied glissa et s'enfonça si avant dans la boue qu'on fut obligé de l'en retirer. Aussitôt elle dit en se relevant, je croyais prendre Corneille et j'ai pris Racine.

Le Quart de Conversion.

Un aumônier de régiment se plaignait de ce que les soldats malgré les promesses qu'ils lui faisaient au confessional de ne plus se battre en duel continuaient toujours de le faire; quelqu'un lui répondit que c'est qu'ils n'étaient accoutumés à ne faire que des quarts de conversion.

Les Bras me tombent.

Quand on donna pour la première fois au théâtre français la comédie du Séducteur et la tragédie des Brames, la première pièce eut tout le succès possible et la seconde tomba : un plaisant

du parterre fit ce calembourg à double tranchant : le Séducteur réussit, les bras me tombent.

Madame Chalgrin.

MADAME Chalgrin était une très-jolie et très-aimable femme qui faisait les délices de la société, quelqu'un dit : sans elle (*l*) il n'y a que chagrin.

Le Verd Michel.

UNE dame de qualité dont les domestiques étaient vêtus de drap verd, semblait avoir un faible et une prédilection marquée pour un d'eux nommé Michel. Un jour qu'elle était à dîner chez un de ses parens, on servit sur la table, deux potages, l'un aux choux et l'autre au vermichel ; quelqu'un offrit à cette dame du potage au choux, mais le parent dit aussitôt, je crois que madame préfère le vermichel, si vous voulez bien lui en servir.

L'Eau et le Vin.

UN jeune homme, fils d'un marchand de vin qui faisait son olibrius et qui se fâchait tout de bon de ce qu'on n'avait pas pour lui un certain respect, quelqu'un lui fit ce quatrain.

Vous vous fâchez en vain ;
Modérez votre colère ;

Imitez Monsieur votre père,
Qui mettait de l'eau dans son vin.

Le Fat alité.

Quelqu'un annonça dans une société la maladie de monsieur de ***, une personne dit alors ô dieux quelle fatalité!

Le Roi et le Sujet.

On priait un jour un seigneur de faire un calembourg; il demanda sur quel sujet? alors on lui dit, sur le roi; mais il répondit; le roi n'est pas un sujet.

Le Soleil.

Une personne rencontrant un de ses amis qui se promenait au soleil, lui dit d'un air consterné: ah! mon ami, vous voilà exposé au plus grand désastre, pourquoi cela répondit l'ami d'un air tout effrayé? Parce que vous êtes au soleil qui est le plus grand des astres.

L'Aveugle.

Quelqu'un tira une lettre de change sur un riche banquier qui était aveugle, une personne dit qu'il ne l'accepterait pas, on demanda pourquoi? c'est parce qu'elle est payable à vue dit-on.

Damis et Paule.

Le fils d'une jeune dame folâtrait souvent avec la femme de chambre de sa mère, qui s'appellait Paule et il la suivait partout où elle allait. Un jour qu'ils étaient dans un cabinet de verdure au fond du jardin, la mère demanda où était son fils, quelqu'un répondit qu'on voie dans le jardin car je crois que monsieur Damis est polisson; quoi, dit la mère, vous insultez mon fils? Non, madame, lui répliqua-t-on, je dis seulement qu'on peut les trouver dans le jardin parce que je crois que M. Damis et Paule y sont.

Les Bateliers.

On demanda dans une société, qui sont ceux qui ont plus de peine dans le monde : quelqu'un répondit que ce sont les faiseurs d'alumettes et les pâtissiers parce qu'ils souffrent et pâtissent souvent, alors quelqu'un repliqua les bateliers les passent.

Convalescence du Prince de Condé.

Lors de la convalescence du prince de Condé, on illumina à Chantilly le devant des maisons; un pâtissier mit pour illumination sur sa porte un transparent qui portait ces mots en letttres

de feu : je pâtissais, vous pâtissiez, nous pâtissions.

Les Gants gris.

Une dame désirant acheter des gants gris, entra dans la boutique d'un parfumeur avec le cavalier auquel elle donnait le bras, le monsieur demanda alors au marchand s'il n'avait pas de l'onguent gris à vendre pour madame, la dame parut chquée d'abord, et le parfumeur fut très-étonné, lorsque le M. répéta qu'il demandait de longs gants gris qui puissent couvrir la main et le bras de madame.

Les Souliers.

La reine était un jour chaussée avec des souliers de soie vert uni : elle pria M. de *** de lui faire un calembourg, il répondit qu'elle n'avait qu'à commander, que l'univers était à ses pieds.

Le Grand d'Angers.

Quelqu'un rencontraut un jour une dame de sa connaissance qui allait dîner chez un gentilhomme Angevin, il lui dit : quoi ! vous fréquentez cet homme, c'est un grand danger.

Le Thé au Logis.

Un homme qui ne s'entretenait jamais que de

philosophie, discutait un jour sur cette matière avec un de ses amis, qui l'invita à mettre sa philosophie daus sa poche, en l'engageant à venir prendre une prise de théologie.

La belle Chanteuse.

Une dame qui dans une compagnie, faisait la belle chanteuse, et qui ne pouvait pas achever son air; dit à un hommes d'esprit, assis à côté d'elle, « je vais le prendre en mi — Non, madame, restez-en la », répondit-il.

Les Cruches.

Rien de plus ridicule disait un ministre d'Etat aux courtisans qui l'environnaient, que la manière dont se tient le conseil, chez quelques nations nègres.

« Représentez-vous une chambre d'assem- » blée, où sont placées une douzaine de grandes » cruches ou jattes, à moitié pleines d'eau : c'est » là que, nuds, et d'un pas grave, se rendent » une douzaine de conseillers d'état : arrivés » dans cette chambre, chacun saute dans sa » cruche, s'y enfonce jusqu'au cou, et c'est » dans cette posture qu'on opine et qu'on déli- » bère sur les affaires de l'état. » Mais vous ne riez pas dit le ministre, au seigneur le plus près

de lui. C'est répondit-il, que je vois tous les jours quelque chose de plus plaisant encore. Quoi donc ? reprit le ministre : c'est un pays où les cruches seules tiennent conseil.

Le bon Chrétien d'Eté.

On nommait un chanoine qui n'allait à vêpres qu'en été, parce que l'église était trop fraîche, un bon chrétien d'été.

Franqlin.

Un nommé Franqlin était venu trouver le secrétaire du célèbre Franklin dont il se disait parent, et lui présenta ses titres. Le secrétaire les examine et les lui rend aussitôt, en lui disant : mettez un k à votre q, et vous pourrez alors vous servir de vos papiers.

Le Bréviaire.

On demandait à un ecclésiastique qui portait son bréviaire, que portez-vous sous votre bras, l'abbé ? Celui-ci répondit : cela ne se dit pas.

La Femme peu respectable.

Une femme peu respectable demandait à un homme, pourquoi il la considérait si attentivement. Je vous regarde, madame, lui répondit-il, je ne vous considère pas.

M. Prault, Libraire.

Le marquis de Bievre entrant un jour chez Prault libraire de la cour, marchanda différens ouvrages qui paraissoient lui convenir, Prault les lui fit un prix exorbitant, le marquis persistant pour qu'il lui fût diminué quelque chose, n'obtint rien. Enfin ennuyé de marchander, et piqué du caractère tenace de M. Prault, il se disposa à s'en aller. Avant de sortir il se tourna du côté de monsieur Prault, et d'un ton exactement aimable mais piquant, il lui dit, adieu M. *Problème*, puis à son épouse, madame *Pro-fanée* votre très-humble, ensuite à la fille de M. Prault mademoiselle *Pro-nobis*, tout à vous, et il sortit.

Nota. Il est bon de savoir que Prault était un petit homme très-blême, l'épouse était déja vieille et la demoiselle jeune et jolie.

Le Pet.

En 1780, lors de la guerre d'Amérique; le roi accompagné de plusieurs seigneurs traversait la grande galerie pour se rendre à la chapelle; il fit en passant un pet qui fut assez fort pour être entendu de tout le monde, un seigneur de la suite dit à M. le marquis de Bievre qui était à

côté de lui. « Je crois M. le marquis qu'il court un bruit de paix, à quoi le marquis répondit : ce n'est pas sans fondement.

Les Dents.

Une personne qui avait perdu toutes ses dents, avait contracté l'habitude de se mirer toutes les fois qu'elle se trouvait devant une glace ; étant un jour en société, elle se leva de son fauteuil pour aller se voir dans une des glaces du sallon : le marquis de Bièvre qui s'en apperçut, dit à ses plus proches voisins, je parie qu'elle ne se voit pas dedans.

Le Barbare.

Le marquis de Bievre, cherchant un jour un logement pour un de ses amis, en visita un qui parut lui convenir, il en demanda le prix au portier qui le lui dit ; ce prix était excessif et on n'en voulait rien diminuer. Le marquis avant de sortir du sallon ramassa un charbon qui se trouva à propos sur le plancher ; il traça sur une des murailles, deux barres précédées du mot le, ainsi qu'il suit le ═══ Il dit au portier en s'en allant, vous ferez lire au propriétaire de la maison ce que je viens de mettre sur la muraille. Le propriétaire l'ayant vu, ne put en deviner

le sens, mais quelqu'un après y avoir réfléchi, lui dit que cela voulait dire le BARBARE.

Le Mariage de la fé-lure avec l'ange-lure.

LA fé-lure, sans pouvoir être comptée parmi les phénommènes, tenait cependant un rang considérable dans l'empire de l'amour. Tous les hommes la recherchaient avec empressement: les femmes même n'en étaient point jalouses, et lui rendaient généralement tant de justice qu'elles trouvaient tout simple que leurs amans fussent sans cesse occupés du soin de rencontrer la fé-lure, loin de contrarier en cela leurs desirs, elles s'y prêtaient journellement avec la plus grande douceur. Il n'est donc pas étonnant que cette aimable fée ait fini par mettre les anges même au nombre de ses soupirans.

L'ange-lure fut celui qui se déclara le premier et les autres s'engagèrent à le servir, dans ses amours. Le rapport de nom lui servit d'abord de prétexte pour s'introduire : il se dit son parent; la fé-lure le crut; il lui parut tout simple de recevoir son cousin, de le voir tous les jours, et de se montrer sans cesse en public avec lui : malheureusement elle crut pour la décence devoir mener avec elle une fée de ses amies : elle

fit choix de la fé-néantise. L'ange-lure de son côté mit lange-oleur de la partie ; et ce fut la ce qui perdit la fé-lure. Il est peu de femmes qui puissent conserver leurs principes en pareille compagnie. Si elles résistent à la séduction de l'ange-oleur, elles succombent aux conseils de la fé-néantise. Aussi l'ange-lure ne tarda-t-il pas de profiter de ces avantages. Il vit que l'heure de la fée était venue : mais ne se sentant pas assez fort par lui-même, il se servit de l'ange-oleur pour engager la fé-lure à recevoir la visite de l'ang-in, le plus dangereux de tous, et le plus insinuant. L'ange-oleur s'approcha de l'oreille de la fée, et lui faisant tout bas la proposition, il ajouta : « Vous serez comblée de le recevoir, c'est le père de la félicité que vous aimez et pour laquelle vous avez de la considération » la fé-lure consulta la fé-néantise qui lui dit. « Qu'est-ce que vous risquez ? laissez entrer » et la fée répondit, « Faites entrer. » A ces mots l'ang-in qui s'était tenu respectueusement caché, se montra tout à coup, et par le moyen de l'ange-ambée, il se trouva dans l'instant à portée de la fé-lure, qui le trouvant le plus beau du monde, le reçut avec tout plein de grace. La conversation fut des plus piquantes, et en général il se conduisit

d'une manière si satisfaisante, sans blesser aucunement la fé-lure, qu'elle en fut pénétrée ; et comme il se disposait à sortir, il n'est pas d'agaceries de femme qu'elle ne lui fit pour le retenir, l'engageant d'ailleurs à revenir souvent ; ce qu'il promit avec une inclination respectueuse; puis il se retira pour se renfermer chez lui. Mais la fé-lure s'apperçut bientôt que la fé-condité pourrait la trahir, et que cette fée, négligée trop souvent, avait voulu, contre l'usage ordinaire, jouer son rôle dans l'intrigue que l'ange-oleur avait si bien conduit, elle voulut quelque temps douter de son malheur ; mais voyant enfin que la fé-condité s'obstinait à faire connaître dans le monde ce qui s'était passé, et qu'elle finirait par la déchirer impitoyablement, elle crut devoir engager l'ange-oleur à l'épouser pour couvrir ses torts. Celui-ci malgré les conseils de la fé-lonie qui voulait l'éloigner de ce mariage, y consentit enfin à la satisfaction des anges et des fées qui se réunirent pour les mettre en ménage, et pour célébrer leur union.

Les noces se firent rue de la fé ronnerie, dans une maison que l'ange-oleur avait merveilleusement décorée. La fé raille elle même avait posé les sonnettes et les tringles. La fé-sanderie appor-

ta son plat au festin, et l'ange-vin se chargea d'abreuver les convives. Pendant le repas, l'ange-oument soutint lui seul la conversation et ne voulut plus dès ce moment quitter les nouveaux mariés.

Après souper il y eut un pharaon, où l'enj-eu fit tous les frais, ensuite un bal où tous les convives développèrent à l'envie leurs graces et leur légèreté, jusqu'à la fé roce qui voulut aussi danser sa contredanse ; mais comme à chaque saut elle était toute essouflée, la fé-rule était obligée de lui donner sur les doigts pour la faire aller, et malgré cela on lui sut toujours bon gré de sa bonne volonté.

Par cet heureux mariage, l'aimable fée répara du moins aux yeux du public, le tort que la fécondité lui avait fait, elle ne fut plus oligée de cacher sa grossesse, et quelques mois après, elle accoucha publiquement d'un fils, qui fut appelé tout d'une voix l'eng-endré.

Les couches pénibles de la fé-lure, loin de diminuer ses charmes ne firent que les accroître et les développer davantage. Cette circonstance lui inspira des projets d'ambition qui lui réussirent. Dès lors sa maison fut ouverte aux plus grands seigneurs. La fé-lure devint de jour en

jour plus considérable et parvint enfin au point de grandeur où nous la voyons aujourd'hui.

L'orthographe.

Pous savoir si unc jeune personne savait l'orthographe, on lui dicta cette phrase : je vous dis que monsieur Vincent est habillé de neuf.

Voici comme elle écrivit

Je vous 10 que monsieur 20,100 est habillé de 9.

Avis à ceux qui n'ont point d'argent.

Moyen infaillible d'avoir mille écus.

Mettez trois livres à la loterie et aussitôt que vous aurez mis ces trois livres, je vous réponds que vous aurez mis l'écu.

CONCLUSION DE L'OUVRAGE.

Je sais que quantité d'esprits animaux vont critiquer mon ouvrage ; ils diront que mon style est plat de terre, simple du jardin des plantes, que j'aurais dû lui donner des parties quarrées ; enfin le construire dans l'ordre de Malte. Mais il ne faut pas l'examiner dans la rigueur de l'hiver, et chercher des beautés farouches et des délicatesses de conscience.

Je connais la faiblesse de mon mérite, c'est pourquoi, je n'ai pas voulu terminer ce petit ouvrage par une tragicomédie que je m'étais proposé de faire. Le héros de ma pièce méritait cependant bien de paraître en public. Je ne puis cependant m'empêcher de le faire connaître tant au physique qu'au moral.

Ce héros avait un corps de garde, une tête d'épingle, un cou de tonnere, des bras de mer, un cul de sac, une haleine de savetier, une ame de souflet. Ses parents lui achetèrent une charge de cotterets, qui le mit dans une belle passe de billard, il parlait en fort bons termes de Pâques et de la S. Jean. Il était fort bien vêtu, il avait de belles chemises de toile d'araignée, un magnifique rabat joie de point du jour, une jolie culotte de bœuf. Sa maison était bâtie de pierres philosophales, soutenue de piliers de cabaret, on y entrait par deux cours de chimie, d'où en montant par vingt-cinq degrés de chaleur, on se trouvait dans une grande chambre de justice, qui donnait entrée dans douze pièces de Molière, toutes ornées de colonnes de chiffres, il se faisait servir, dans chacune de ces pièces, tour à tour une fricassée de cocq à l'ane, avec deux entrées de balets, et deux poulets

d'amans. Son dessert était composé d'une compote de coins de rue, d'un pot de gelée de novembre, de marons d'artifice, et d'amandes honorables. Après le repas, il courait à la chasse, suivi d'une meute de chiens dent, de quatre valets de pique, et de deux pages de livre, montés sur des chevaux de frise, portant des lacs d'amour et des filets de canards : comme ce rare personnage avait souvent des tranchées de ville assiégée, on lui ordonna la diète de Ratisbonne. Enfin il se maria et perdit sa femme; il voyagea et mourut d'une chute d'eau, telle fut la fin de mon héros.

Recette pour les Auteurs.

Cette recette fut trouvée parmi les papiers d'un grand philosophe arabe après sa mort, et c'est l'amitié que je me sens pour les savans modernes qui me porte à le leur communiquer pour qu'ils puissent en faire usage.

Prenez de belles éditions bien reliées en veau ayant leurs titres au dos en lettres d'or, et contenant toutes sortes de matières, en toutes sortes de langues; faites les fondre ensemble au bain marie : infusez-y une dose suffisante de la quintescence de pavots, avec pinte d'eau de léthé

qu'on peut trouver chez tous les apothicaires : ôtez-en soigneusement le caput mortuum et laissez évaporer tout ce qu'il y a de volatil.

Vous n'en garderez que le premier extrait, que vous distillerez de nouveau dix-sept fois, jusqu'à demi chopine. Vous le conserverez dans une bouteille hermétiquement fermée, pendant vingt-et-un jours. Après cela, vous pouvez commencer votre ouvrage en prenant tous les matins à jeun trois gouttes de cet élixir. Notez qu'il faut premièrement bien secouer la bouteille, et prendre lesdites trois gouttes par le nez. Elles se dilateront par toute votre cervelle si vous en avez, en quatorze minutes de temps; et tout d'un coup, vous aurez l'imagination remplie d'extraits, de sommaires, d'abrégés, de recueils, d'histoires, d'anecdotes etc., tous disposés dans l'ordre nécessaire, et prêts à s'arranger sur le papier.

Je suis obligé de convenir que c'est par le secours de cet élixir, que malgré mon incapacité naturelle, je me suis hazardé à entreprendre différens ouvrages qu'on peut appeler réellement la moëlle de toutes les connaissances imaginables.

A mes Amis.

Je crois, mes amis, avoir rempli mes engagemens envers vous, et avoir satisfait à vos sollicitations, en mettant ma mémoire à la torture pour parvenir à vous offrir un recueil contenant des tours les plus agréables et les plus faciles à exécuter. J'ai fait mon possible pour les rendre intelligibles, afin que vous puissiez par vous-même et à l'aide d'un peu de patience, les démontrer en compagnie. Ces récréations m'ont procuré pendant plus de vingt ans l'agrément de pouvoir amuser la société en y remplissant les vuides qui succèdent à la conversation.

Je souhaite qu'elles vous procurent le même avantage, mes desirs seront accomplis ; vous serez alors contens et moi aussi.

FIN.

TABLE.

FIN DE LA TABLE.

RÈGLES
DU JEU
DU BOSTON,

Revues, corrigées et acceptées par toutes les Académies de Paris,

Avec les décisions des meilleurs Joueurs sur les coups les plus difficiles.

Ce jeu tire son origine du Wisk, auquel *il* ressemble pour la manière de jouer les cartes, mais il différencie dans la forme, ayant besoin de paniers et d'une corbeille comme au Reversis.

Il faut être quatre, avoir chacun un panier composé de cent-vingt fiches, et une corbeille pour la mise de chaque joueur.

Pour savoir à qui donnera, l'on tire au premier Roi.

Il faut des cartes entières.

La partie est composée de huit tours.

Celui qui donne met huit fiches à la corbeille, et les trois autres joueurs quatre chacun, ce qui fait vingt, dont la corbeille est toujours fournie;

il ne peut y en avoir moins, que dans le cas où, avant de jouer, l'on ferait des conditions différentes.

On donne toutes les cartes par trois ou par quatre, et l'on a grand soin de retourner la dernière, étant celle qui indique la couleur dans laquelle on peut jouer, ne pouvant le faire en aucune autre.

Il faut avoir soin que la corbeille soit complette; c'est toujours le premier qui est chargé de ce soin, et s'il l'oublie, il en répond, conséquemment il est obligé de fournir ce qui y manque.

L'on joue assez ordinairement deux ensemble à ce jeu, c'est-à-dire, que l'on a un soutien ou associé.

Il faut faire huit levées pour emporter la corbeille, cinq par celui qui demande, et trois par le soutien; en sorte que celui qui peut faire cinq levées dans la couleur qui retourne, dit : je demande; et celui qui a de quoi en faire trois dit, je soutiens.

Si le nombre de huit levées n'est pas complet on fait la bête, qui est toujours de ce qu'il y a dans la corbeille, et l'on paye autant de fiches aux adversaires que l'on a perdu de levées, si ce n'est qu'à la premiere l'on donne une fiche de plus par forme de consolation. Il est à observer que ce paiement se fait toujours également par les deux joueurs.

Il n'en est pas ainsi de la bête, elle ne doit être mise que par celui qui n'a pas fait son nombre de levées, à moins que la convention n'ait été faite, avant de se mettre au jeu, de les partager; dans ce cas, les joueurs peuvent confon-

dre leurs levées, mais dans celui opposé, il est essentiel de les relever chacun devans soi.

S'il arrivait que le premier ne fît que quatre levées, et le soutien le même nombre, ou bien que le demandant en fît six, et le soutien deux, la corbeille serait partagée également entre les deux joueurs, l'usage étant de laisser aller à son ami des levées que l'on pourrait faire; ainsi il serait de la plus grande injustice de lui enlever sa part de la corbeille.

Lorsque l'on fait des levées au-delà de huit, qui est la régle du jeu, les adversaires paient autant de fiches qu'il y a de levées au-dessus du nombre huit, toujours une de plus pour la première, ainsi qu'il est dit ci-dessus, et de plus les honneurs comme au Wisk.

Il y a des personnes qui conviennent de payer les honneurs en déhors, c'est-à-dire, que si les demandans perdent avec, ils sont obligés de les payer, ainsi qu'on l'aurait fait s'ils eussent gagné.

D'autres au contraire les font entrer en compensation des levées perdues; tout cela dépend des conditions faites avant de se mettre au jeu.

DU CHELEM.

Ce coup a lieu comme au Wisk; il faut, comme l'on sait, faire à deux toutes les levées; on le paie seize fiches, et de plus les honneurs; s'il y a lieu.

DE L'INDÉPENDANCE.

Ce coup s'appelle ainsi, parce qu'il demande à être joué seul; pour cet effet, il faut avoir dans son jeu de quoi faire huit levées: dans ce

cas, il faut dire je demande une indépendance, avant que celui qui est le premier en cartes ait joué, autrement les autres joueurs s'y opposeraient, parce que l'entrée du jeu est souvent très-avantageuse : et que l'on n'aurait pas risqué le coup sans cet avantage ; ainsi dans le cas où la demande aurait été faite mal-à-propos, les trois autres joueurs forceraient le demandant à se rétracter, et à jouer pour huit levées seul ; ce qui est très différent pour le paiment, puisque pour l'indépendance on reçoit de chacun dix fiches, l'on retire la corbeille et on reçoit les honneurs, ainsi que les levées faites au-dessus du nombre ; et que dans l'autre cas, on n'a que la corbeille et on reçoit les honneurs, et levées, s'il y a lieu : de même si celui qui a demandé l'indépendance, ne fait pas ses huit levées, il faut qu'il paie dix fiches à chacun des joueurs, ainsi que les levées et les honneurs ; si l'on était convenu de les jouer dehors.

Il est bon d'observer que, lorsque tous les joueurs passent, et qu'un seul demande, on ne peut l'obliger à faire huit levées, mais cinq, parce qu'il n'a point de soutien ; alors il retire seul la corbeille, et on lui paie les levées qu'il pourrait avoir fait au-delà.

Lorsque tous les joueurs passent, on remet quatre fiches à la corbeille, et l'on donne les cartes.

Des personnes qui jouent très-bien ce jeu, avaient voulu y ajouter la demande forcée, c'est-à-dire, que le premier en cartes était toujours forcé de jouer pour cinq levées : or il arrivait souvent qu'il se trouvait sans à-tous, et que s'il ne rencontrait pas pour soutien celui qui les

possédait, il était sûr de faire la bête; ces mêmes personnes ont senti l'injustice d'un tel procédé, et la règle n'a plus lieu.

Il faut observer que si les trois premiers joueurs ont passé, et que le dernier demande, le premier peut revenir, pour soutenir seulement, ainsi que le second ou le troisieme, parce qu'il est différent de faire une demande de cinq levées, qu'un soutien de trois; ayant observé ci-dessus, que le soutien n'étant tenu de faire que trois levées, n'est point dans le cas de mettre la bête, si le demandant n'en fait que quatre; il faut donc que ce dernier mette vingt fiches à la corbeille, ou plus, s'il y a lieu, les bêtes étant toujours de ce qu'il y a dans la corbeille.

S'il y en a plusieurs, il faut toujours mettre les plus fortes en premier.

Il est très-essentiel d'observer que pour les demandes il ne faut parler qu'à son rang.

MANIERE DE JOUER CE JEU.

Lorsque les cartes sont données, le premier porte la parole, s'il a de quoi jouer, ou le second, si le premier n'a pas de jeu, et ainsi des autres; et lorsque l'on ne peut jouer, on dit: je passe, ayant besoin pour demander, d'avoir dans son jeu de quoi faire cinq levées, soit en à-tous, soit en as ou en rois: il est plus sûr de jouer en à-tous, n'ayant point à craindre que vos adversaires l'emportent sur vous par le nombre; d'ailleurs, quoique l'on soit presque sûr d'avoir un soutien qui fera valoir votre jeu, ayant le même intérêt, il n'y faut pas compter, parce qu'il y a des personnes qui ayant

beau jeu, aiment mieux passer, dans l'espérance de faire faire une bête, que de soutenir; ainsi il faut pour jouer, avoir au moins cinq à-tous forts, ou six ou sept petits, parce que le grand nombre vous en assurera de maîtres et avec cela des as et des rois, et vous serez sûr de votre jeu, si vous avez soin aussitôt que vous serez en jeu, d'en jouer, afin que de petits à-tous dispersés dans les trois joueurs ne coupent point vos cartes. Il est donc nécessaire à ce jeu de faire à-tous; cependant il est des circonstances où cela serait nuisible, c'est dans le cas où vous verriez à la première levée, qu'il y aurait deux renonces, ce qui vous indiquerait que les à-tous étant dans une même main que vous, de ne pas continuer, dans la crainte de ne faire tomber que des petits, et de rendre rois ceux de votre adversaire qui ne manquerait de les tirer, lorsqu'il serait en jeu, et épuiserait les vôtres; dans ce cas, il faut tirer ses as et rois, étant à présumer qu'il ne seront pas coupés, ayant deux joueurs sans à-tous; et s'ils l'étaient par celui qui a les as, ce serait toujours un avantage pour vous de lui en diminuer le nombre; mais dans tous les cas il faut bien ménager son jeu lorsque l'on est seul, parce qu'ayant trois personnes contre vous, elles ont le plus sensible intérêt de vous mettre à la bête.

Lorsque l'on a un soutien, la manière de jouer devient différente, il faut sonder le jeu de son ami, et tâcher d'y faire une bonne entrée; par exemple, si le premier en cartes demande, et que le dernier soutienne, c'est au premier à faire à-tous d'un petit afin de faire passer en revue les deux adversaires, qui sont souvent for-

cés de mettre un à-tous majeur, dans la crainte que la levée ne reste par un moindre, le soutien ne devant pas forcer sur les mains qui appartiennent à son ami : de même si le soutien est à la droite du joueur, c'est à lui à faire à-tous par la même raison expliquée ci-dessus; on le nomme à-tous de situation, parce que c'est la place qui l'exige, et non pas une invite, qui exige que le joueur y retourne ce qui dans ce cas serait quelquefois très-nuisible, à moins qu'il ne fut indiqué, par la retourne ou autrement, que les honneurs seraient dans les mains des deux joueurs, dans ce cas, avec le nombre il serait à propos d'en retourner, afin d'ôter aux adversaires la possibilité de couper vos rois, en leur enlevant leur petits à-tous.

Pour soutenir à ce jeu, il n'est pas besoin d'avoir un grand nombre d'à-tous, mais il est à propos d'avoir as, roi, dame, ou valet, troisième, avec quelques rois et as dans les autres couleurs, afin que votre associé trouve de la ressource dans votre jeu, et puisse n'être pas trompé dans les invites qu'il pourrait vous faire D'ailleurs, on sent quel avantage on peut tirer de deux beaux jeux rassemblés; il est possible de faire le Chelem qui est un des beaux coups de ce jeu.

DU CHELEM.

Ce coup s'entreprend souvent sans réussir, mais c'est toujours le jeu de le tenter, lorsque l'on est fort en à-tous, et qu'ayant sondé le jeu de son ami on y trouve un bon soutien; alors si l'on a des rois et des as, il est avantageux de faire à-tout, afin que les petits, qui se trouveraient dans les mains adverses, ne fissent point

de tort à vos rois, en les coupant, et par-là vous ôtassent la faculté de réussir dans votre entreprise.

Il est très-essentiel à ce jeu, d'observer les cartes qui passent, et d'en garder le souvenir, afin de ne point couper les rois de son ami, ce qui fait souvent le plus grand tort.

DE L'INDEPENDANCE.

Comme ce coup se joue seul, il faut que celui qui l'entreprend, calcule son jeu, et voie s'il a de quoi faire huit levées, tant par les à-tous, que par les rois; s'il n'a point de rois, il faut qu'il ait au moins la quatrieme tierce majeure huitième, afin, lorsqu'il jouera à-tout, de faire tomber le dix s'il est quatrième dans une main.

L'on observe que si, dans les fausses qui lui restent, il avait une renonce, ce ne serait pas le jeu de couper; qu'au cas qu'il fût dernier à jouer, conséquemment point exposé à la surcoupe : parce que s'il risquoit un à-tout qui lui fût enlevé; il n'aurait plus le nombre de des levées, et ferait la bête.

On sent que cette règle est nécessaire dans toutes les occasions où l'on est dans le cas de craindre la surcoupe; il en est cependant où l'on peut couper d'un fort à-tout, même d'un honneur, mais ce n'est pas dans celui de l'indépendance, parce qu'en vous dégarnissant d'une de ces cartes, vous pouvez en faire valoir de moindres dans les mains de vos adversaires.

On peut encore jouer ce coup avec moins d'à-tout, mais il faut avoir des as et des rois que l'on puisse faire valoir, après que l'on a fait

plusieurs coups d'à-tout, pour n'être pas coupé.

L'on observe que les rois ne sont pas d'une grande ressource, lorsqu'on joue seul, parce que les adversaires devinent facilement quand vous en voulez faire, et ont grand soin de vous faire passer en revue, et de ne mettre leurs as que lorsque vous êtes forcé de jeter le roi.

MANIERE DE JOUER LES ADVERSAIRES.

L'intéressant de cette position, est de mettre à la bête ceux qui jouent; pour cet effet, il faut prendre bien du soin de son jeu, ne point faire de fausses invites à son ami, ne point jouer de l'as quand vous ne l'avez pas soutenu du roi, parce que de cette maniere vous le feriez dans la main du joueur, et pourriez, par cette faute lui faire gagner une corbeille qu'il aurait perdue : il ne faut donc jouer de l'as dans cette position que lorsque l'on y est forcé par les circonstances; on ne doit pas faire d'invite si on a l'as, mais toujours attendre sur cette couleur, sur-tout s'il est accompagné de la dame, parce qu'il est certain qu'en voyant venir vous ferez tous les deux : on doit faire invite . lorsqu'on a le roi trois ou quatrième, parce que si votre ami a l'as il le doit mettre, à moins qu'il ne puisse prendre la levée d'un moindre; mais vous êtes toujours sûr qu'il est dans sa main, parce que vos adversaires le mettraient s'ils l'avaient, dans la crainte qu'il ne fût coupé au second . si votre ami l'a, votre roi est en sûreté et c'est son jeu de retourner à l'invite; règle très-essentielle à ce jeu; cependant votre ami,

découvrant par votre invite que vous avez le roi ne devrait pas y retourner s'il n'avait pas l'as, dans la crainte de vous le faire prendre par vos adversaires ; ce serait pour lors son jeu de faire une autre invite ; et lorsque vous vous trouveriez en jeu, vous feriez une seconde invite dans la couleur que vous auriez entamée afin de faire tomber cet as, et faire valoir votre roi.

Lorsque l'on a roi et dame quatrième, on peut jouer du roi, votre ami ne mettant pas l'as s'il l'a, et vous donnant, en lui jouant d'un petit au second, la facilité de faire trois levées dans cette couleur : si, au contraire, l'as est dans les mains adverses, ce n'est pas le jeu de tirer votre dame ; il faut y voir venir, afin de ne point faire de rois à vos adversaires.

Lorsque l'on a la tierce à la dame cinquième c'est le jeu de jouer de la dame ; souvent cela force le roi, que votre ami prend de l'as, et vous êtes sûr du reste.

L'on ne doit point faire de fausse invite. On appelle invite, les basses cartes du jeu, depuis le deux jusqu'au cinq : ainsi si l'on n'a point de fortes cartes dans son jeu, il faut jouer d'un dix ou neuf, afin d'assurer votre ami que vous ne pourriez lui répondre dans cette couleur, s'il vous attaquait.

L'on peut encore risquer de jouer un singleton. On appelle ainsi une carte seule ; c'est le jeu lorsque l'on n'a que des petits à-tout qui ne peuvent faire de tort au joueur ; ou bien si on a roi, dame ou valet seul qui serait dans le cas de tomber sur le premier à-tout des adversaires, alors il est très-avantageux d'en tirer parti en coupant : si l'on avait l'as seul, il vaudrait mieux le jouer, ou le garder pour prendre la

première levée d'à-tout, que de l'employer en coupe, ce qui ne serait pas bien joué.

Il n'est point d'usage aux adversaires de jouer à-tout, étant à présumer que les demandans sont forts en cette couleur; cependant, il est des cas, où l'on doit le faire, comme celui où l'on se trouverait maître par les forts que les joueurs auraient tirés; alors c'est votre jeu de jouer les vôtres, afin de faire tomber les petits qui restent, et jouer vos rois sans craindre la coupe : en jouant ainsi, on est presque sûr de faire faire une bête, par la raison que beaucoup de personnes jouent ce jeu avec peu d'à-touts.

Il ne faut point forcer sur la carte de l'adversaire, lorsque votre ami est après, parce que c'est à lui à mettre tout ce qu'il a de plus fort, à moins que l'on n'en mette une au-dessus des siennes; pour lors il doit s'en aller d'un petit.

On sait qu'à ce jeu l'on ne doit pas renoncer et celui qui le ferait, paierait la bête de renonce: la règle est de droit : c'est aux joueurs à l'adoucir, s'ils le jugent à propos.

Si celui qui gagne la corbeille, ne la prend avant que l'on coupe les cartes pour le coup d'après, elle ne lui appartient plus et il n'a aucun droit dessus; c'est un avantage pour les joueurs en ce qu'ils ne sont pas obligés de la remplir, n'y ayant que celui qui donne qui met quatre fiches au lieu de huit qu'il aurait fallu.

Des personnes désirant jouer ce jeu un peu cher, ont diminué le prix de la corbeille, c'est-à-dire, qu'au lieu de vingt fiches, dont elle est composée, on la réduit à dix, quatre par celui qui donne, et deux par chacun des joueurs.

On observe qu'en jouant avec vingt fiches,

à la corbeille, l'on peut perdre son panier, et au-delà; et qu'en le jouant avec dix, la perte n'est pas diminuée de moitié, le paiement des levées et des autres coups de la partie étant le même.

Ce jeu est assez agréable, par la diversité des coups que cinquante-deux cartes occasionnent, et dont on ne pourrait donner le détail, étant formé par la circonstance : on croit en avoir dit assez, d'autant que ceux qui connaissent le Wisk, joueront facilement celui-ci; l'on ajoutera seulement, sans faire tort au premier, dont le mérite est connu, que le second a beaucoup plus de gaîté, tous les joueurs étant en action, les uns pour ne pas faire la bête, et les autres pour les y mettre.

RÈGLES
DU JEU
DE LA BOUILLOTE.

Ce jeu, l'un des plus usités maintenant dans les sociétés, n'a pas de règles bien connues : il a beaucoup d'analogie avec le Brelan, mais cependant il existe entre ces deux jeux une différence sensible, que nous ferons remarquer en établissant les principes de la Bouillotte.

Ce jeu se joue avec un jeu de trente-deux cartes, dont on supprime les sept, ce qui le réduit à vingt-huit.

se joue ordinairement à cinq. La mise de chaque joueur est de cinq jetons, et cinq fiches valant chacune cinq jetons.

Pour déterminer les places, on prend dans le jeu cinq cartes, un as, un roi, une dame, un valet et un dix ; peu importe qu'elles soient de même couleur ; on les mêle ; chaque joueur en prend une qui règle sa place.

Quoique l'as soit la première carte du jeu, cependant il est d'usage que ce soit le roi qui donne les cartes le premier.

Avant de donner les cartes, chaque joueur met un jeton au jeu, celui qui fait mettant le dernier ; la personne première en carte peut, si elle le juge à propos, se carrer, ce qui se fait en mettant au jeu autant de jetons qu'il y en a plus un, le second joueur peut décarrer le premier en doublant le jeu plus un jeton.

Il y a cet avantage à être carré, que si tout le monde passe, la carre et le jeu vous appartiennent, et que si quelqu'un fait le jeu, vous parlez le dernier.

Lorsque le jeu est fait, celui qui a mêlé les cartes en donne trois à chaque joueur, en les donnant une à une, puis en retourne une.

Il doit mettre le restant des cartes, qu'on appelle le talon, à sa droite.

Le premier joueur, à droite, parle le premier, s'il n'est pas carré ; s'il a jeu suffisant il annonce, ou qu'il voit le jeu seulement, c'est-à-dire, les cinq jetons du jeu, ou qu'i le voit avec telle autre quantité de fiches ou jetons qu'il lui plait d'y ajouter ; s'il ne croit pas le jeu suffisant, il passe.

Lorsque le premier joueur a parlé, les autres répondent successivement, soit en tenant le jeu couvert, soit en relançant celui qui a ouvert le

jeu, c'est-à-dire, en offrant de jouer plus que lui telle quantité de jetons et de fiches que détermine celui qui relance.

Lorsqu'il a relancé, ceux qui ont ouvert le jeu sont obligés ou de tenir, c'est-à-dire, de jouer ce qu'on leur propose, ou de renoncer en payant autant de jetons qu'il y en a au jeu, ou autant qu'ils en ont proposé de tenir. Ils peuvent aussi eux-mêmes relancer.

Lorsque tout le monde a parlé, si deux ou plusieurs joueurs tiennent, chaque joueur découvre son jeu, et les deux tenans cherchent dans le jeu des autres joueurs de quoi faire le leur.

Celui qui a le plus fort point gagne le coup, c'est-à-dire, celui qui a les plus de cartes de la même couleur, ou les plus fortes en point; en cas de concurrence, le premier en cartes l'emporte.

Les cartes se comptent comme au piquet: l'as compte onze points, les figures dix; et les autres cartes les points marqués.

L'as est la première carte du jeu, et attire à elle les autres cartes de la couleur qui sont sur le jeu.

Lorsque tout le monde passe, on recommence la donne, et chaque joueur remet un autre jeton, ce qui double le jeu.

Cependant si un des joueurs s'était carré, le jeu lui appartiendrait.

Tous les joueurs au-dessus de celui qui ouvre le jeu, peuvent revenir, quoiqu'ils aient passé, et tenir le jeu, ou même relancer.

Lorsqu'un des joueurs a ouvert le jeu, tous ceux qui ont parlé ensuite ne peuvent plus rien faire.

Celui qui ouvre le jeu reçoit la loi de ceux qui tiennent contre lui.

Lorsque plusieurs joueurs tiennent, c'est au premier après celui qui a ouvert le jeu à déclarer ce qu'il joue, et successivement par ordre : s'il tient sans plus, c'est-à-dire, sans vouloir jouer plus que le jeu, celui qui lui succède peut relancer, et alors il est forcé de tenir ou d'abandonner le jeu, c'est-à-dire, de donner au gagnant autant de jetons qu'il y en a sur le jeu.

Personne ne peut jouer plus qu'il n'a devant lui, c'est ce qu'on appelle faire son va-tout

Lorsqu'un des joueurs a perdu tout ce qu'il a devant lui, il se retire et fait place à un autre.

Le Brelan l'emporte sur les autres jenx, celui d'as est le premier, ensuite les cartes prennent rang comme au Piquet.

Il est cependant un brelan qui l'emporte sur tous autres, c'est le brelan carré, c'est-à-dire, lorsqu'un joueur a dans sa main trois cartes semblables, trois neufs, trois dix, et que la quatrième retourne : ce jeu l'emporte sur tous les autres

On appelle avoir jeu fait trente-un, vingt-un et as à la retourne ; souvent vous croyez devoir relancer avec ce jeu, il ne se trouve dans le jeu des quatre autres joueurs qu'une carte de votre couleur, tandis qu'un autre avec un as seul, un roi quand l'as ne joue pas, en rencontre six, alors vous perdez le coup.

RÉGLES

1. La mise est de cinq jetons et cinq fiches valant chacune cinq jetons.

2. Les cartes se donnent une à une ; la seizième se retourne.

3. S'il y a une carte retournée dans le jeu, on refait ; cependant on continue la donne pour vérifier s'il y a des brelans.

4. Le brelan simple reçoit deux jetons de chaque joueur. Le brelan carré en reçoit quatre.

5. Lorsque personne n'ouvre le jeu, la même personne recommence à donner, chaque joueur remettant un jeton.

6. On ne peut jouer moins que le jeu.

7. Le joueur qui a passé avant que personne ait ouvert le jeu, peut revenir contre celui qui l'ouvre, et tenir.

8. Le joueur qui a passé lorsque le jeu est ouvert, ne peut plus revenir.

9. Lorsque plusieurs joueurs tiennent, c'est à celui le plus près à la droite de celui qui a ouvert, à déclarer combien il joue, sauf la relance des autres joueurs qui tiennent.

10. Celui qui après avoir ouvert ou tenu, ne veut pas tenir ce dont il est relancé, renonce en payant ce qu'il a joué.

11. Lorsqu'il y a un refait, c'est-à-dire lorsque tout le monde a passé, on met sous le flambeau pour les cartes un des cinq jetons de la seconde mise.

12. Chaque brelan simple donne deux jetons au flambeau ; le brelan carré en donne quatre.

13. Qui se carre met un jeton au flambeau.

14. Le second refait en seconde donne, ne donne rien au flambeau.

15. La troisieme refait en quatrième donne donne deux jetons.

FIN.


LIBRARY OF CONGRESS
0 020 565 625 A